

MC Nº24 450 pts 2,70 euros
PSM
para usuarios de
Revista PlayStation® 100% independiente
Danger Girl:
El cómic de Scott Campbell cobra vida en la Play
INCUBADORA
Onimusha: Warlords
Evil Dead
The Bouncer
A EXAMEN
Ready 2 Rumble 2
Dynasty Warriors
Time Splitters
Star Wars: Demolition
... un montón de análisis para las 2 consolas
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes noveno libro.
00024
8 414090 203944



Número 24 . 28 de febrero de 2001

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Juan "Mac" Rodriguez, Carlos Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño,
Jaime Martín, Fernando Minaya, Rubén Salinas
Wally López, Dr. Kucho,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Beatriz Bonsoms
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



Cumplimos 2 añitos



¡Cómo pasa el tiempo! Ya son 24 números y, teniendo en cuenta que nuestra revista es mensual, esto quiere decir que cumplimos dos añitos. Como dice en el montaje que ponemos todos los meses debajo de estas líneas, ya somos una dinastía de guerreros PSM.

El balance que podemos hacer de estas dos temporadas es bastante positivo: Hemos conseguido hacer una revista, como decís en vuestras cartas, diferente al resto y que enfoca el mundo de los videojuegos de una manera desenfadada y original. Prueba de esto es vuestra fidelidad, que hace que todos los meses se agote en los kioscos. Como dije en el editorial del primer número, PSM iba a ser una revista en la que se le iba a dar una gran importancia a la comunicación entre los lectores y los que la hacemos; y creo que este objetivo se ha cumplido con creces, dada la enorme cantidad de cartas que recibimos y la de sugerencias vuestras que hemos tenido en cuenta. Por todo ello quiero dar las gracias a esta gran familia que hemos logrado crear entre todos los que hacemos PSM y los que la leéis y brindar con todos vosotros por otros 24 (mil) números más. En muchas cartas lo decís vosotros, pero ahora lo quiero decir yo: ¡Larga vida a PSM!

Alberto Minaya.
Director

Dynasty PSM Warriors

PSM

Tomb Raider: Chronicles

pg. 52



Lara se despide de PSone con una aventura que recuerda todas sus andanzas anteriores. Nos morimos de ganas de verla ya en PS2.

LA PORTADA DEL MES

En PSM estamos de enhorabuena. J. Scott Campbel, uno de nuestros portadistas, ve transformado en juego uno de sus comics de mayor éxito: Danger Girl. ¡Eres un monstruo Scotty!

LA PORTADA DE ESTE MES

La verdad es que este mes no nos hemos tenido que comer mucho el coco para decidir que dibujante iba a ocupar nuestra portada. No hemos tenido mas que elegir entre la cantidad de fantásticas imágenes que pueblan Danger Girl, el juego basado en el comic de nuestro Scott Campbell, y quedarnos con las que mejor se adaptaran a nuestro formato de portada.



▲ En un principio esta imagen de Abbey Chase y Sydney Savage (con ese espectacular lunar en donde todos estais mirando) era lo que más nos llamaba la atención. Pero no cuadraba bien en el diseño de la portada.



▲ Decidimos que Sydney esta tan buena por delante como por detrás y encima quedaba perfectamente encajada junto con los titulares de la portada...

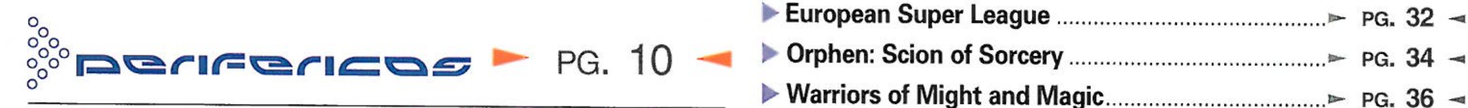


▲ ...y añadiéndole algún que otro efecto de esos que sólo saben dar los portadistas de PSM nos quedó asi de chula.





Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.



Mandos para DVD, volantes para PS2, y hasta una tabla de Skate.

REPORTAJES

La Noche Más Loca

en directo en Point Center



Para conocer lo que nos deparará la industria este año, hemos preguntado a los distribuidores y desarrolladores con más éxito en PlayStation. Tienen mucho que decir en esto, así que presta atención.

INCUBADORA



La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

A EXAMEN

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.



Driver 2 las mejores rutas y secretos.



PSM RESPONDE

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com



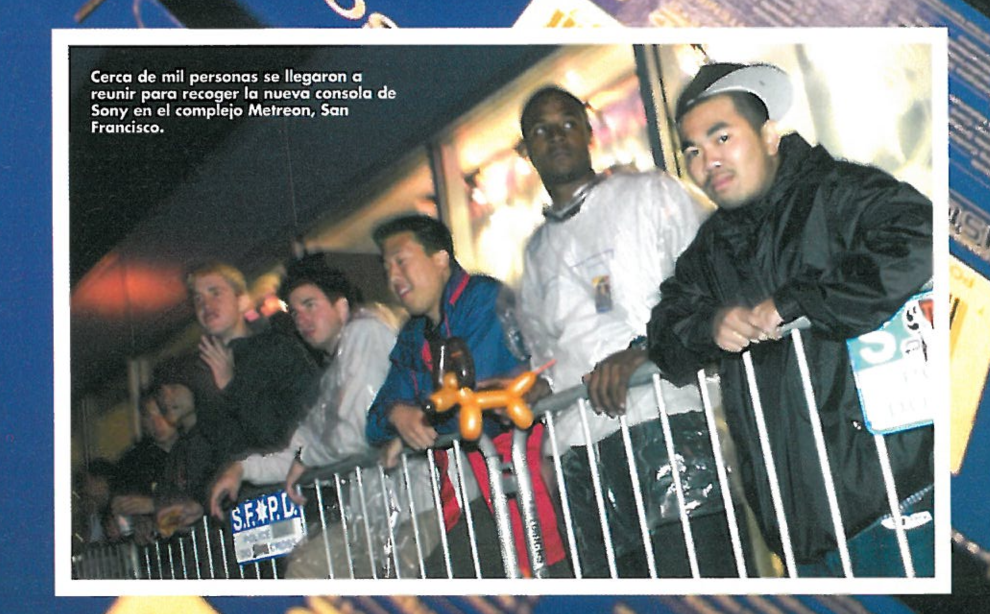
Echa un vistazo a los equipos, juegos y temas que están en el candelero

▼ Durante las horas que precedían al lanzamiento, los que esperaban su PS2 tuvieron la oportunidad de ver un espectáculo mientras los trabajadores de Metreon se apresuraban para tenerlo todo listo.









Cerca de mil personas se llegaron a reunir para recoger la nueva consola de Sony en el complejo Metreon, San Francisco.

Lanzamiento de PS2 en Estados Unidos

Un reportaje de nuestros compañeros americanos que vivieron intensamente el lanzamiento en el Centro Metreon que tiene Sony en San Francisco.

Cinco años y 47 días después del lanzamiento en U.S.A. de la primera PlayStation, el 26 de octubre, miles de consoleros americanos tuvieron en sus manos su PlayStation 2. Por desgracia, una reducción del 50 % del envío del hardware y la gran cantidad de demanda crearon muchos quebraderos de cabeza a los que no disponían de reserva. Para algunos, la situación no fue la ideal.

La mayoría de las tiendas que no tenían reservas para comprar la nueva máquina, contaban con colas de hasta 150 personas que llevaban 15 horas esperando para poder hacerse con la deseada consola. Una mala organización por parte de los minoristas y una seguridad casi inexistente, desembocó en peleas y alborotos en bastantes lugares. Incluso se dieron casos de asaltos cuando la multitud congregada se fue dando cuenta que sólo habría existencias para los primeros de la cola. Comparando estas situaciones con lo que acaeció en el centro que Sony tiene en San Francisco, Metreon, no hay ni punto de comparación. Sony fue el anfitrión perfecto, obsequió a los asistentes con merchandising de PS2, chubasqueros y comida. Este centro disponía de 500 consolas para sus clientes.

Los compañeros de PSM USA, desafiaron al frio reinante de octubre y estuvieron esperando 9 horas en la puerta de una tienda. Como en la mayoría de tiendas del país, no habían previsto nada. "Cerca de un centenar de personas estábamos apostados a la entrada de la tienda y casi hay pelea cuando los listos de turno se intentaron colar. Como consecuencia, la policía tuvo que amenazarles con enviarles a casa con las manos vacías. Al final conseguimos la PS2, pero la experiencia, claramente opuesta a la disciplina que existía en las colas originadas con el lanzamiento de la consola en Japón, fue suficiente para que no volvamos a hacer nada parecido".

Los afortunados que consigueron su consola tuvieron un gran numero de juegos para elegir aunque no se puede decir lo mismo de las Memory Cards de PS2. Después del lanzamiento se confirmó que habrá dos "versiones" de la PS2 americana: una tiene una brillante tapa en la bahía de expansión y una versión de los drivers del DVD 1.10U, mientras que la otra máquina tendrá una cubierta negra y con unos drivers 1.20U. Sin embargo, Sony nos ha asegurado que no habrá ninguna diferencia funcional entre ambas variantes.

A pesar de todos los problemas, el lanzamiento ha sido grandioso, tanto para Sony como para la industria de los videojuegos. La enorme suma de 250 millones de dólares, tanto en hardware como en software, cambió de manos en los tres primeros días de ventas (que empequeñece los 132 millones que se consiguieron durante el lanzamiento de Dreamcast).

Haciendo balance, sin duda ha sido el mayor lanzamiento de la historia, en lo que se refiere a consolas. Ahora toca esperar a que la producción de Sony se incremente para que todos los que ansían tener su PlayStation 2 se puedan hacer con ella. Solo entonces se podrá considerar el lanzamiento de PS2 como un éxito real.



▲ Al igual que en el lanzamiento en Japón, cajas con docenas de PS2 se entregaron para que las tiendas pudieran venderlas a medianoche.

Historias desde primera línea

El bueno

- El complejo Metreon de Sony, ubicado en San Francisco, obsequió con merchandising, chubasqueros y comida durante la espera, además de espectáculos y seguridad. No es coincidencia que Sony y los periodistas estuvieran grabando allí.

- Aunque no hubo muchas Memory Cards, no se puede decir lo mismo del software y los periféricos de que disponían todas las tiendas. Incluso el soporte para cambiar la consola de posición horizontal a vertical, que era raro encontrar en el lanzamiento japonés, se podía encontrar en los comercios.

El feo

- Hemos oído que algunos empleados de pequeños comercios compraron en sus tiendas consolas (en algunos casos, más de siete por persona) para después subastarlas en internet.

- Aunque parezca increible, un chaval nos contó que mientras esperaba a comprar su consola, un individuo que llegó tarde apuñaló a un comprador mientras se colaba. Acto seguido, el amigo del comprador le disparó. No hace falta decir que nadie compró su consola en esa tienda.

El malo

- Las colas de muchas tiendas llegaban, en algunos casos, a contar con el doble de compradores que las consolas que había disponibles.

- Los compradores tuvieron que esperar colas de al menos ocho horas antes de que las tiendas abrieran, soportando el frío, y en la mayoría de los casos la lluvia, de la noche en las aceras.

- Algunas personas, en su mayoría padres, aparecieron minutos antes de que las tiendas abrieran e intentaron convencer a los que llevaban ocho horas esperando para que les dejaran colarse.

NOTAS

Novedades en PS2

Sorpresa: Crash Bandicoot aparecerá en PS2. El lanzamiento se producirá el próximo otoño y será distribuido por Konami y desarrollado por Traveller's Tales, el equipo que esta detrás de Rascal de Psygnosis. Capcom se está preparando para lanzar un juego, The Devil Mya Cry, que a buen seguro será un bombazo en PS2. Será un juego de acción en 3D con ambientes góticos, que viene de la mano de Shinji Mikami, creador de Resident Evil. Esperamos ofrecerte más noticias de ambos juegos en breve.

Lectores de DVD que soporten PlayStation

Acer, conocido por sus lectores y cd's, está planeando una linea de lectores de DVD para Asia, que sean capaces de leer software de PlayStation, además de la películas en formato DVD. Aún se desconoce la fecha de salida y el precio, pero en verdad que es algo a tener en cuenta. Conforme se vaya conociendo más sobre el tema, os lo contaremos.

Baldur's Gate para PS2

Interplay ha confirmado que está trabajando en una versión para PlayStation 2 de su popular JDR para Pc Baldur's Gate 2. Todavía se desconoce la fecha de lanzamiento de este juego, que fue desarrollado para Pc por BioWare, aunque se espera que llegue a las tiendas a finales del 2001. Aunque se ha dicho que habrá diversos cambios respecto de la versión de Pc, no se han facilitado los detalles exactos.

El regreso de TimeSplitters

No te vamos a echar a perder el final de TimeSplitters si te decimos que en los créditos finales aparece una frase al estilo de James Bond "TimeSplitters Will Return" ¿Pero cuándo? Los desarrolladores del juego no sueltan prenda, pero se sabe que están trabajando en un segundo título para PS2, que será un shooter en primera persona con más historia que TimeSplitters.

Multijugadores masivos FPS

Sony Online Entertaiment está trabajando en un mundo, online, que será un shooter en primera persona desarrollado por los creadores de EverQuest. Al contrario que este último, este nuevo juego se basará en el juego en equipos y combate entre vehículos de cuatro corporaciones rivales. La versión para PlayStation 2 todavía no ha sido confirmada, pero si se conoce la fecha del lanzamiento, que será a finales del 2001, principios del 2002.

Nuevas imágenes: Tomb Raider PS2

Lara se ve mejor que nunca en 128 bits

Mientras que Eidos no ha comentado nada sobre la próxima generación de Tomb Raider para PS2, algunas imágenes del work-in-progress se han hecho públicas. Aunque esperamos con impaciencia saber como será el juego, estas imágenes nos dan una idea de cómo será el modelado final de Lara y como será la arquitectura de los lugares por donde se mueva. Sin lugar a dudas, Tomb Raider para PS2 nos ha creado buenas espectativas y lo esperamos con impaciencia. Se preveé que esté disponible en el 2001, así que no te preocupes que te mantendremos informado sobre lo que acontezca con este juego.



▶ Esta camiseta que lleva Lara debajo de la chaqueta forma parte de nuevo vestuario, pero éste cambiará a medida que avancemos en el juego.

▼ Esta imagen nos muestra la atención que se está prestando a los entornos.

▼ Los nuevos ambientes ofreceran superficies curvas, produciendo una arquitectura inusual.

¿Namco hace un juego basado en una "CG movie"?

PS2 va a tener un juego basado en una nueva película

Shukuo Ishikawa, director administrativo de Namco, ha informado que su compañía está trabajando en un juego para PS2 basado en una nueva "CG movie" llamada Axis. Bajo el desarrollo de Chaman Productions, una compañía francesa, la película de estilo anime y de una duración de 85 minutos narra la historia de una chica que quiere decubrir la causa de la lenta caída de un gigante e inhabitado planeta llamado Axis que está más allá de las nubes de su mundo.

Aparentemente, la película ha agradado tanto a Namco, que rápidamente se han puesto a desarrollar un juego basado en ésta. La compañía ha dicho que se están esforzando al máximo para que el juego sea, visualmente hablando, lo más parecido a la película. Gracias al potencial de PS2 y de Namco, estamos seguros de que será un gran título. Aunque no se ha dado ninguna fecha de lanzamiento, se sospecha que tanto la película como el juego se estrenaran simultáneamente.



▲ La película es un misterio, pero Namco ya está trabajando en el juego.

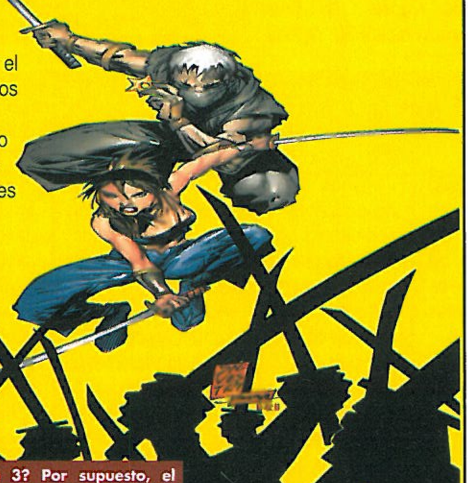
Activision confirma Tenchu 3

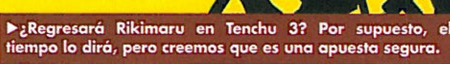
Los ninjas llegan a PlayStation 2

Ya es oficial: Activision está trabajando en un nuevo juego de Tenchu para PlaySation 2. Por si esto fuera poco Sony Music Entertaiment, la compañía responsable del desarrollo y la distribución de los juegos de Tenchu en Japón, ha concedido a Activision todos los derechos de la serie.

¿Y esto que quiere decir? Esto significa que Activision no sólo distribuirá los juegos a nivel mundial, sino que tendrá la mayor parte del control del desarrollo de los mismos. Activision no ha anunciado el título oficial de este juego, ni fecha de salida, pero, como PSM ha aprendido con el paso de los años, el juego se estará desarrollando por el mismo equipo responsable de los dos juegos anteriores.

Tenchu y sus secuelas han sido grandes juegos, por lo que tenemos grandes esperanzas en su andadura por PS2. Tendremos los primeros detalles del juego en breve, estate atento.





▶¿Regresará Rikimaru en Tenchu 3? Por supuesto, el tiempo lo dirá, pero creemos que es una apuesta segura.

Rumores

¿Wipeout aniquilado?

Nuestras fuentes en Inglaterra nos han dicho que Wipeout Fusion no está, de ninguna manera, cerca de completarse - y podía haberse realizado hace ya un año, pero esto se lo debemos a las reestructuraciones que se están haciendo. Phil Harrison, anteriormente VP de la tercera parte, está metiendo prisas a todo el mundo para que las cosas se realicen con mayor rapidez. Parece ser que F1 también sufrirá retrasos.

Licencias para PS2

Sony ha declarado que quiere vender la tecnología de PS2 a otras empresas, pero el éxito del sistema significará que la mayoría de las licencias no podrán tener acceso a las capacidades de juego PS2. Sony se dedicará a vender sus Graphic Synth chips y los Emotion Engines como piezas OEM.

Vía libre a Star Wars

El proyecto de Star Wars online parece que puede cargarse el negocio de Sony de vender un disco duro para su consola. Se espera que Sony lo lance el próximo año, pero cuando vea la luz Star Wars, a los jugadores que lo posean se les ofrecerá una suscripción que les permitirá hacerse con un disco duro gratis. De todas maneras, el tiempo hablará.

LucasArts mira a PS2

La demo de la Gamecube en la que se veía la batalla de la Estrella de la Muerte fue alucinante, y hemos oído que LucasArts está trabajando en, al menos, 8 nuevos proyectos de Star Wars para PS2 - alguno basado el el Episodio 2 y uno basado en el "clásico" Star Wars, con un montón de naves espaciales.

¿Algo más que una consola?

Todos conocemos y nos hacemos una idea del potencial de juegos de la PS2, pero hemos oído rumores de que podrás tener otro tipo de software, como procesadores de texto o aplicaciones gráficas, en el futuro. La consola que se vende en el Reino Unido incluye un versión de BASIC y los planes que se hacen en USA incluyen unidades de almacenamiento extraíbles, una impresora y una aplicación de modelado en 3D de fácil uso.

¿Volverá Lunar a PS2?

Los desarrolladores han dicho que han empezado a trabajar en un nuevo juego de Lunar para PS2. Parece ser que será el próximo lanzamiento después de Lunar 2 y Arc the Lad está a punto de salir.

Sega En PlayStation?

La reestructuración del gigante de las consolas puede tener que ver con PSone y PS2

Durante un reciente informe finaciero, Sega ha revelado una parte de lo que, con toda seguridad, será una gran reestructuración en su negocio, va a empezar a desarrollar software para otros hardware, aparte de para el suyo propio. La propuesta de desarrollo comenzará para la red de teléfonos móviles de Japón, después pasaran a cubrir sistemas de juegos portátiles, como la Game Boy, para acabar con las consolas de casas rivales. Las noticias de la prensa japonesa, aparte de comentar estas noticias, también apuntan a que numerosos juegos de Sega Saturn puedan ser llevados a PlayStation. ¿Por qué no a PS2? Puede que sea debido al bajo coste que conlleva desarrollar para PSone, ya que no es ningún secreto que Sega tiene que ahorrar todo el dinero que pueda, al menos, de momento.

Sega America, por su parte, afirma no conocer ningún plan para llevar ninguno de sus productos a PlayStation o a ningun otro sistema. Te mantendremos informado según vayamos conociendo más noticias.



▲ Es posible que los clásicos de Sega Saturn, como Panzer Dragoon, pudieran tener el reconocimiento que se merecen en PlayStation.

MODO VERSUS

TRIPLE H (Luchador WWF) VS PREPARATION H (pomada para las hemorroides)

Primer asalto: Nombre

Triple H: Otros luchadores se arrodillan ante su nombre	Preparation H: Los compradores temen pedirlo por su nombre
Ventaja: Triple H	
Triple H: Viene de "Hunter Hearst Helmsley"	Preparation H: Solo una "H" de Hemorroide, para que más
Ventaja: Triple H	

Segundo asalto: Tecnicas

Triple H: Doblega a sus oponentes mediante varias llaves y golpes	Preparation H: Muchos doblamientos mientras se está aplicando
Ventaja: Triple H	
Triple H: Tarda 20 minutos en llegar al lugar cuando habla	Preparation: Se garantiza que actúa en 20 minutos o menos
	Ventaja: Preparation H

Tercer asalto: Movimientos finales

Triple H: Los adversarios acaban con collarin después de la pelea	Preparation H: Los usuarios se sientan en una almohada especial después de quitárselo
Ventaja: Triple H	
Triple H: Deja a los oponentes en montones ensangrentados	Preparation H: Alivia el dolor de montones de ensangrentados
	Ventaja: Preparation H

GANADOR: Triple H

Square reparte sus productos

Los jugones tienen una prueba del estilo japonés de marketing con Final Fantasy IX

Los jugones americanos y europeos se suelen quedar a un lado cuando aparece el aluvión de productos que normalmente, solo está disponible en Japón, pero esto va a cambiar con el lanzamiento en U.S.A. de Final Fantasy IX. Los fans seguro que lo agradecerán ya que Square va a lanzar todo tipo de merchadising, desde camisetas, hasta increíbles muñecos, pasando por calendarios. Ahora bien, ¿Por qué el resto de las distribuidoras no sigue su ejemplo? Esperemos que esto sea una señal que vaticine el principio del fin y no sólo se quede en USA..



¿QUE DICES?

Los personajes de los videojuegos dicen, a veces, las cosas más raras y sin sentido que te puedas imaginar. Aquí tienes unas cuantas citas que han llamado nuestra atención este mes:

"He tenido una sensación divertida, y no ha sido en mi zona no-no"
Ronfar de Lunar 2, ejercitando su intuición antes de un combate.

"He oido que tengo un combate muy especial esta noche"
Todo el mundo en WWF Smackdown 2 - todos dicen lo mismo

"Olvida esta pelea - Quiero luchar yo sólo un momento"
Propuesta de Zack a Tina antes de su pelea en DOA2

BANZAI

(Por nuestro corresponsal en Japón, el increíble Hua-Kin)

Me he acercado a la tienda de videojuegos que hay en el centro para ver como andan las cosas e informar a los Otakus de todo lo que acontece. ¡Esto es la locura! Estas tiendas esţán llenas de música basada en las últimas novedades en videojuegos, tanto es así, que deberían pensar en cambiar el nombre de "tienda de videojuegos" a "tienda de lo que más te mole" o al menos a "tienda de baile". Gracias a Konami, que lidera el mercado con nuevas actualizaciones de juegos como Keyboard Mania, BeatMania y Drum Mania, (¡Qué manía!) el país entero se está viendo invadido por hordas de espectadores. Incluso hay un chico que se encuentra detrás de una máquina y se dedica a imitar los pasos del otro que está jugando. Algo no funciona, ¡esto es una locura!

La atracción de Biohazard (que en España lo conoceis como Resident Evil), "Biohazard 4-D Executer" se desató a finales de noviembre, con enormes multitudes que se amontonaban para hacer laaaargas colas. En "Tokyo International Fantastic Film Festival 2000" que se celebra en Shibuya, la pelicula será un éxito seguro.

Como están las cosas en Japón

Moto GP está rompiendo esquemas este mes, a pesar de la mala tendencia de las motos a deslizarse cuando frenas en una curva. Vamos Namco - si vas a hacer que se comporte como un simulador, al menos danos frenos delanteros y traseros para que podamos jugar como si condujéramos una. Dragon Quest VII continua su andadura en PS2, con el número uno en nuestra lista, y el K-1 fighter de Xing obtiene el tercer puesto. Cerrando nuestra clasificación, se encuentra el juego de carreras de caballos de Koei, Winning Post 4 Maximum. Así que todavía las ventas de PlayStation rivalizan con las de PS2, pero según vayan pasando los meses, no se mantendrá esta tendencia. Y si no, mira los lanzamientos que se esperan para estas navidades, entre los que se incluyen Victorious Boxers, Seven Blades y Fifa 2001 - después de todo, han pasado más de 3 meses desde que EA pusiera a la venta su última versión.

Lista de Ventas de PlayStation

1. Dragon Quest VII (PS/Enix)
2. Moto GP (PS2/Namco)
3. Fighting Illusion K-1 GP (PS/Xing)
4. Gekikukan Pro Baseball (PS2/Square)
5. World Soccer Jikkyou 11 (PS/Konami)
6. Khamrai (PS/Namco)
7. Dino Crisis 2 (PS/Capcom)
8. Pop n' Music 4 Append Disk (PS/Konami)
9. Mixx Pachinko (PS/IRM Eng.)
10. Winning Post 4 Max (PS2/Koei)



CROSSCHECK PSX SHOCKPAD

Distribuidor: Boeder
Compatible: PSone, PS2
Precio: 3.995



Un mando incómodo pero a la vez original por su composición. Demasiado grande y extraño, es un mando que carece de estructura para la comodidad de los jugadores, se hace pesado y difícil de coger. Los brazos del mismo son bastante grandes y colocados en una posición extraña, lo que hace que al jugar debamos torcer las muñecas para poder utilizar bien los sticks analógicos y a la vez tener un buen control sobre los demás botones. Los gatillos superiores L y R son bastante duros y mal posicionados, ya que están un poco separados entre ellos y muy atrás, dando lugar a una mayor incomodidad. El mando incorpora varios botones nuevos que, aunque no innovadores si son curiosos, como turbo; slow, que sirve para ralentizar la acción del juego aunque este botón no se utiliza casi nunca porque además no funciona casi con ningún juego. La localización de los botones está mal repartida en el mando y puede causar confusión a la hora de accionarlos, como los botones de start y select, que están muy juntos. Los sticks analógicos están muy bajos por lo que la incomodidad es mayor a la hora de jugar con ellos, aunque tienen una buena y rápida respuesta. La vibración quizás sea lo mejor, ya que es muy suave y está muy bien repartida por todo el mando. Este mando es asequible para todo tipo de usuarios tanto de PSone como de PS2 debido a su bajo coste.



CROSSCHECK PSX GAME KIT

Distribuidor: Boeder
Compatible: PSone (la tarjeta), PS2 (el cable y el mando)
Precio: 6.995
Nota: 6 sobre 10



Este pack incluye un mando, una tarjeta de 4MB y un cable RGB. El mando es el mencionado anteriormente, con las mismas características y composición. La tarjeta tiene una capacidad de sesenta bloques; cuatro veces más que una tarjeta normal. Esta tarjeta no usa la compresión de datos ni archivos, por lo que los datos guardados estarán seguros y sin riesgos de posibles errores a la hora de cargar. El cable RGB no es el mejor que hemos visto, pero aumenta considerablemente la calidad de imagen. Este pack destaca por su buen precio, sobre todo el de la tarjeta, por menos de 7000 pelas tienes un buen equipo para jugar.



CROSSCHECK PSX RGB/SCART CABLE



Distribuidor: Boeder
Compatible: PSone, PS2
Precio: 1.495

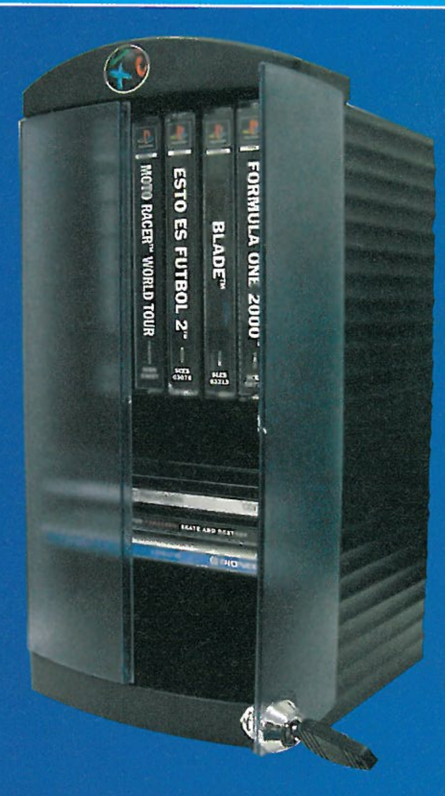
Este cable es una muy buena opción para hacer que nuestros juegos se vean mejor en la televisión. Por tan solo 1495 pts. podemos hacer que los juegos aumenten en calidad gráfica y con una resolución mejor. Aunque se echa de menos, como en otros que hemos visto, unas tomas RCA de audio para sacar el sonido por la minicadena o equipo de música.

CROSSCHECK PSX GAME TOWER Y GAME FLIPPER

Distribuidor: Boeder
Compatible: PSone, PS2 (la base) y CDs de música
Precio: 3.495 la torre y 995 la base

Este conjunto de periféricos tiene una única utilidad, la de guardar y tener bien organizados nuestros juegos de PSone y PS2. La plataforma tiene una capacidad para trece juegos, colocados tumbados o bien de pie. La torre para guardar los juegos es bastante resistente y viene con una llave. Esta caja tiene una capacidad para doce juegos de PSone. Es pequeña y cómoda para su transporte, con una asa superior que nos permite llevarla sin problemas. Su precio esta bastante bien y es una buena forma de poner un poco de orden y seguridad a nuestros juegos, sobre todo si hay algún pitufo por la casa que nos los coge para cortar pizzas en cuanto nos despistamos.





PSM PUNTUACION 6/10

CROSSCHECK PSX PORTY CASE

Distribuidor: Boeder
Compatible: PSone, PS2
Precio: 995
Nota: 5 sobre 10



Estas fundas son bastante útiles si se nos ha roto la original y queremos algo seguro y cómodo. En estas cajas podemos guardar un juego de PSone, las instrucciones y tres tarjetas de memoria. Cómodo, sencillo y barato, es una buena caja para guardar juegos sueltos



PRESENTACIÓN DEL CÓDIGO ÉTICO PARA LOS VIDEOJUEGOS

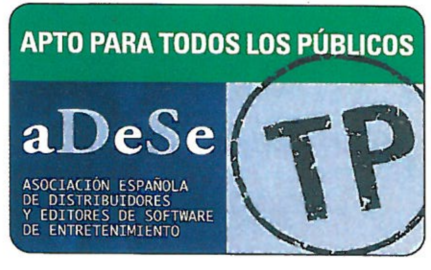
El pasado jueves 21 de diciembre, tuvo lugar en el Instituto Nacional de Consumo la presentación del código ético sobre el etiquetado y publicidad de los videojuegos en España. Presentaron este importante proyecto Dolores Cerdán, directora del INC e Ignacio Perez Dolset, Presidente de ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

En el acto como podréis imaginar estuvo presente PSM para contaros lo que allí aconteció. Además del Presidente de ADESE y la Directora del INC estuvieron presentes miembros del Consejo de Consumidores y Usuarios, de la Dirección General de Acción Social, del menor y de la Familia, Dirección General de Alimentación y Consumo de la Comunidad de Madrid, del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales y miembros de ADESE, en calidad de representantes de sus diferentes compañías. Como habéis podido leer la representación fue abundante, tanto cuantitativa como cualitativamente.

Bien, ahora mismo os estaréis diciendo a vosotros mismos "y a mi qué, si yo lo que quiero saber es para que sirve este código". De acuerdo, a diferencia de otros medios tristemente conocidos como "prensa seria" vamos a informaros en que consiste este código sin caer en sensacionalismos o amarillismos inútiles que en poco o en nada benefician a nadie.

Pensamos que la mejor forma de informaros es contestando a las preguntas que suponemos que todos os estáis haciendo.









▲ Estas son las etiquetas que deberían aparecer en las cajas de los juegos a partir de que entre en vigor esta nueva normativa. Com veis son como las que aparecen en la tele cuando ponen una película.

¿Quién ha hecho este código?

El código ético de autorregulación (este término es importante, ya que nos indica que es la propia ADESE quien lo adopta para someterse a sí misma a un riguroso control) ha sido desarrollado de forma conjunta por ADESE y el INC.

¿Para qué sirve este código y como se aplica?

Este código, es una herramienta para clasificar los videojuegos en función de sus contenidos y de las edades de los consumidores, esta clasificación queda dividida en cuatro categorías:

- Videojuegos no recomendados a menores de 18 años.
- Videojuegos no recomendados a menores de 16 años.
- Videojuegos no recomendados a menores de 13 años.
- Videojuegos clasificados para todos los públicos.

Como os estaréis imaginando, estas recomendaciones van más bien orientadas a los papás y a los vendedores no especializados así como a aquellos que toman contacto con este maravilloso mundo de los videojuegos por primera vez, ya que sabemos de sobra que vosotros los jugones normalmente sabéis por donde van los tiros y si debéis o no dejarle jugar a tal o cual título al "moquillo" de vuestro hermano pequeño.

A muchos de vosotros esto ya os resultará familiar al recordar las recomendaciones de la ELSPA que veis en las cajas de vuestros juegos. No obstante otros sectores menos "mimados" como el del PC, estaban un poco huérfanos en este sentido y con esto aprovechamos para comentaros que las clasificaciones se aplicarán a todas las plataformas PSX, PS2, PC, Dreamcast, Nintendo etc.

Este código, ha sido adoptado por las principales empresas del sector entre las que se encuentran todas las empresas que pertenecen a ADESE (Acclaim, Dinamic Multimedia, Electronic Arts, Friendware, Havas Interactive, Infogrames, Proein, Sega y Ubi Soft) y para cuando estéis leyendo estas líneas probablemente también hayan suscrito el código Konami, Microsoft, Nintendo y Virgin. Aprovechamos para comentaros que las compañías que hemos citado y que componen ADESE representan aproximadamente el 70% del mercado de videojuegos en España.

La adopción del código implica que las compañías que lo suscriben se comprometen a incluir el sello oficial correspondiente a la calificación de edad recomendada en todos los Videojuegos que comercialicen en España, según los baremos establecidos en el mismo.

¿Cuándo será oficial este código?

Se ha establecido un periodo de transición que termina el día 31 de marzo del 2001, fecha a partir de la cual, todos los videojuegos comercializados por estas compañías deberán incorporar los sellos de forma obligatoria.

¿Quién interpreta este código?

Se establece un Comité de Seguimiento cuyas funciones serán: interpretar el Código, asesorar sobre el correcto funcionamiento del sistema y funcionar como comité de apelación ante las posibles denuncias y la sanción de los incumplimientos.

El Comité de Seguimiento estará conformado de la siguiente manera:

- 3 representantes del sector designados por ADESE
- 1 representante del Consejo de Consumidores y Usuarios designado por el INC
- 1 representante designado por la Plataforma de Agrupaciones de la Infancia
- 2 representantes de las Organizaciones de Padres
- 1 representante de la Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas

Por tanto, en el Comité están presentes miembros tanto especializados como no especializados en el sector, con lo cual, y en principio, la imparcialidad quedaría asegurada.

Como os comentábamos al principio y habréis podido observar al leer este artículo, PSM de momento se limita a informaros y a hacer algunas consideraciones mínimas sobre este código para que las cosas queden claras. No obstante, en un futuro próximo PSM os ofrecerá un artículo de opinión sobre este código. Dicho esto, creemos que queda bastante claro que no hemos caído en la tentación de hacer una interpretación parcial de la noticia como tristemente ha sucedido en numerosos medios de comunicación no especializados.



PRIMERAS PS2 EN CENTRO MAIL

Como ya viene sienda habitual en la cadena de tiendas Centro Mail cuando hay algún gran lanzamiento, la de la calle Preciados en Madrid abrió sus puertas a medianoche del día 23 de Noviembre para ser los primeros en entregar las nuevas Playstation 2. La afluencia de público fue increíble, con colas que daban la vuelta a la calle y con gente que llevaba esperando allí desde tempranas horas de la mañana.

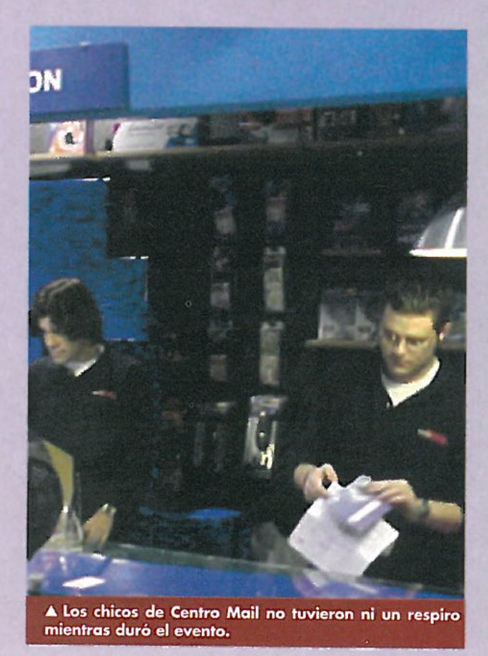
Por fin, más o menos a medianoche, comenzaron a entrar los primeros afortunados clientes para hacerse con su nueva máquina, por supuesto todos con su reserva hecha, ya que si no no había manera de hacerse con ella. El primero fue un chaval asturiano que llevaba todo el día esperando tan importante momento y se fue feliz con su nueva PS2 y tres juegos que también compró (se gastó un pastón el tío). Al acontecimiento, además de toda la prensa especializada y los encargados de la cadena de tiendas, asistió la plana mayor de Sony Computer España encabezados por James Armstrong. El éxito fue arrollador y, como era de esperar, se agotaron todas las PS2 reservadas en pocos minutos. Enhorabuena a la organización de Centro Mail de Preciados, una vez más, por la organización y por estas iniciativas que siempre montan cuando hay algo importante que siempre cuentan con una enorme aceptación por parte de todo el mundo.



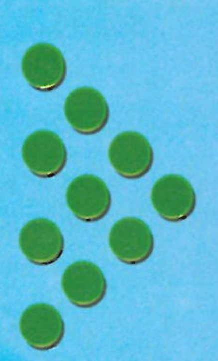
▲ Aquí tenéis a este feliz asturiano mostrando su reserva y haciendo historia al ser el primero que se hizo con la nueva PlayStation 2.



▲ Había un montón de máquinas pero en esa misma noche se agotaron todas.



▲ Los chicos de Centro Mail no tuvieron ni un respiro mientras duró el evento.



LA NOCHE MAS LOCA EN POINT CENTER



El pasado 15 de Diciembre se hizo un programa especial de La Noche Más Loca desde el centro de juegos en red Point Center de la calle Bravo Murillo en Madrid. El motivo no era otro que realizar el sorteo convocado por nuestro programa de radio, en colaboración con este fabuloso centro de juegos en red y en el que se regalaba una flamante Playstation 2. El concurso consistía en contestar a unas preguntas relacionadas con la sección Top Games del programa y que tenían que ver con comentarios, noticias y reportajes sobre juegos que se habían hecho en él.

Todos los participantes en este concurso fueron invitados a la fiesta que celebramos en Point Center y pudieron asistir en vivo a la realización del programa. Pudieron ver como son los personajes y los colaboradores (entre los que se encontraban el tío Hightower y el tío Carlos Magaña que, además, colaboran también en esta revista como ya sabréis)

El tío Jaime, Fernando y Alberto hicieron las delicias de los asistentes con sus bromas, canciones, imitaciones y las secciones típicas del programa.

El tío Miguel, director de Point Center, se encargó de cuidar a todos los asistentes con una variada selección de canapés y refrescos y, sobre todo, con esa amabilidad que caracteriza al personal del centro.

Al final del programa se procedió al esperado sorteo en el que se entregaron premios a todos los que habían participado, tales como camisetas, juegos de todas las plataformas y por fin se sacó la papeleta de la esperada PS2. El tío Alfonso, el ganador, se tiró al suelo y casi se desmaya de la emoción cuando oyó su nombre ¡Por fin tenía una PS2!. El resultado fue que todo el mundo salió de allí con una sonrisa y con algún que otro regalillo y, sobre todo, con la promesa de que volveremos a montar más movidas como esta después de la aceptación que tuvo. Gracias a Point Center, a su personal y a toda la gente que asistió. ¡Hasta la próxima!

▲ El tío Israel es quien se encarga de atender a la gente que viene a pasar un buen rato jugando en red. ¡Es un fenómeno!



▲ El ganador y su flamante nueva PS2 posa con el tío Alberto y el tío Miguel de Point Center.



▲ No es que el tío Alberto sea tan bajito, es que Hightower es demasiado enorme...



▲ Los tres impresentables de La Noche Más Loca en plena faena animando al numeroso público que se dió cita allí.



Un avance de los juegos que pronto podremos disfrutar.
incubadora
16 Onimusha:Warlords
18 The Bouncer
19 Evil Dead: Hail to the King
20 ONI
22 Portal Runner
Portal Runner
El primer Army Men para PS2 está protagonizado por esta explosiva chica de pelo verde. pg.22
caliente, caliente
No pierdas ni un segundo y corre ha echarle un vistazo a estos juegos.
18 The bouncer
16 Onimusha: Warlords
19 Evil Dead: Hail to the Kir

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD	VERSION ANALIZADA	65%
VIRGIN	CAPCOM	MARZO 2001	ACCION/AVENTURA	1	[illegible]		

▲ Este nauseabundo monstruo es bastante pesado, no contento con secuestrar a tu chica, te mandará hordas de monstruos venidos del infierno para acabar contigo. Aunque por suerte, tu venganza está cerca.

▲ El juego hace especial hincapié en la gestión de los ítems que tienes.

ONIMUSHA

No sólo es otro juego tipo Resident Evil

▲ Después de matar un enemigo, le robas su alma y la guardas en tu guante místico.

En números anteriores te hemos hablado de este juego, contándote el transfondo del mismo y la información general que teníamos sobre él. Sin embargo, dado que el juego está evolucionando constantemente, es difícil saber como será el producto final al que todos podamos jugar. Por suerte, Capcom nos ha enviado una nueva demo que nos da una idea de lo que vamos a poder encontrar. Todo esto suponiendo que no se aburran los desarrolladores y vuelvan a cambiar todo en el último momento. Es broma, Capcom. Aunque nos de la impresión de que se parece a Resident Evil, Onimusha se parece más a un título de acción con unos cuantos elementos de aventura. Esto se debe a que está más basado en los combates con nuestra katana que en resolver puzzles. También nos da la impresión que ser mucho más cinemático que otros juegos anteriores de este desarrollador, con unas peleas que nos dejan sin aliento.

Como ya mencionamos aquí, el juego utiliza fondos pre-renderizados en vez de hacerlos poligonales, pero aún sabiéndolo, es difícil darse cuenta. Esto se debe a que la gente de Capcom ha hecho un estupendo trabajo añadiendo elementos poligonales a los diferentes entornos. En lo que refiere a los personajes, te impresionarán cuando los veas en una buena televisión. El personaje principal, un samurai llamado Ekechi Samanosuke, está formado por unos 10.000 polígonos, mucho más detallado que cualquier otro personaje de videojuegos anteriores.



▲ Uno de los movimientos más chulos de la espada es cuando rematas a los enemigos que yacen en el suelo.

El control de Onimusha es sencillo y se asemeja bastante al control que tenemos en Resident Evil. Sin embargo, dispondremos de unas cuantas opciones más mientras estemos en plena batalla. Por ejemplo, el botón R1 se usa para seleccionar y fijar un oponente, lo que hará que Ekechi se gire hacia él. Si usamos R2

Tácticas de combate

Dado que el combate es una parte importante de este juego, hay un par de tácticas que deberás aprender, pues significarán la diferencia entre la vida y la muerte.

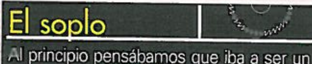


▲ Forzar a tu oponente a buscar las esquinas y paredes es una buena táctica ya que no tendrá opción de escapar.



▲ Cuando te ocupes de varios enemigos, intenta que todos estén en frente tuya. Si uno te gana la espalda, cambia de lugar.

nuestro héroe girará 180° y con L1 permitiremos que se defienda de ciertos ataques. Lo malo del bloqueo es que sólo podrás usarlo durante un corto espacio de tiempo. Hay una barra que se empieza a vaciar y cuando se acaba también lo hace tu capacidad de defensa, serás vulnerable a cualquier ataque y tendrás que evitar a los malos. Este último aspecto debería añadir cierto toque de estrategia al juego. Cuanto más hemos visto y jugado a Onimusha, más nos ha gustado. Si somos sinceros, al principio creíamos que iba a ser un juego de Samurais tipo Resident Evil, sin embargo parece que va a ser algo más. Aunque la saga Resident Evil es fantástica, es de agradecer tener algo novedoso en nuestras manos. Esto podría ser el principio de una nueva franquicia, como pasase con RE. Estamos esperando con impaciencia la versión definitiva, en cuanto la tengamos podremos hablar más a fondo de este prometedor título.



El soplo

Al principio pensábamos que iba a ser un clon de Resident Evil con más acción, pero Onimusha es mucho más que eso.



◄ La barra amarilla representa tu vida, y la azul te muestra tu energía para la magia y para detener ataques.

▼ Estos demonios han resucitado para impedir a nuestro héroe completar su misión. Esta variedad se enrolla sobre sí misma y rueda hacia ti para atacarte.

▼ En tu camino te encontrarás estas cosas, algún jefe las ha colocado para bloquearte el camino.

◄ Ekechi es capaz de detener ataques durante un tiempo, después tendrá que esquivar a los adversarios si no quiere que se resienta su vida.

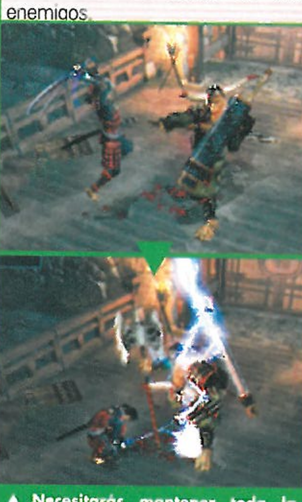
PSM punto de mira

Miramos con lupa el juego en funcionamiento

"Aunque nos de la impresión de que se parece a Resident Evil, Onimusha se parece más a un título de acción con unos cuantos elementos de aventura"

No solo es una espada...

Aunque Ekechi usa su espada como un arma convencional, también puede colmarla de energía para poder lograr ataques especiales muy poderosos. Aunque suene fúnebre, la forma de ganar energía es robando las almas de los enemigos.



▲ Necesitarás mantener toda la energía que puedas para realizar los ataques especiales.

Tiene una pinta estupenda

Ya sabemos que todos los lanzamientos de PlayStation 2 tienen buenos gráficos, pero todavía no hemos visto ninguno que sea rival de Onimusha. Gracias al pre-renderizado, Capcom puede dar mucho más nivel de detalle al entorno. Y no sólo eso, al no usar polígonos en los fondos, permite usar mayor cantidad en el modelado de los personajes. El resultado final es, cuanto menos, impresionante.



▲ Los fondos son impresionantes. Nunca habíamos visto nada pre-renderizado con tanto detalle. Estamos deseosos de ver más.



▲ Pero lo mejor no es el detalle de los fondos; lo que más impresiona es que te sumerge de lleno en el juego. Te da la sensación de formar parte de él.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD
ACCLAIM	SQUARE	1ºTRIMESTRE 2001	ACCION/AVENTURA	1-4	[illegible]

PS2 COMPLETADO 75%

▲ Los bouncer lucharán contra cyborgs con apariencia de perros. Mira con que detalle se ha hecho el bosque que los rodea.

¿Un camorrista con sigilo?

Según parece, serás capaz de asumir la identidad de un soldado para poder curiosear sin peligro. También te encontrarás con identificadores con los que interactuar.





▲ Equivócate y la diversión estará servida - con pelea incluida, por supuesto.

THE BOUNCER

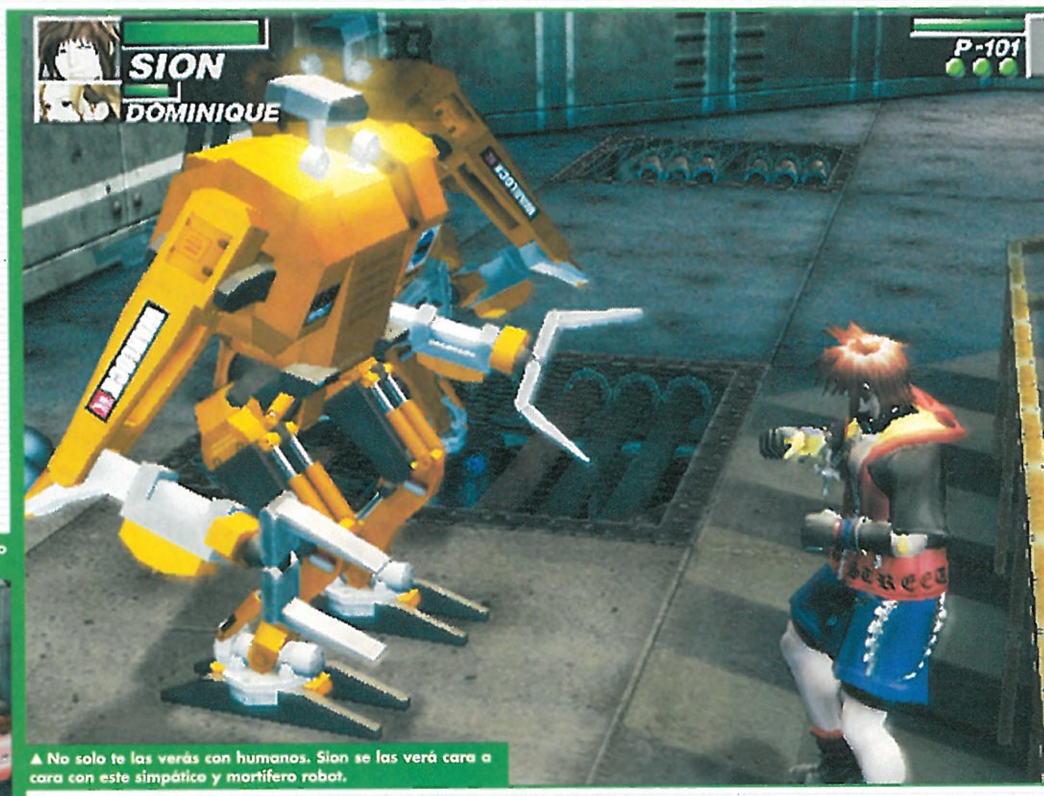
El último vistazo antes de tener el juego en nuestras manos

Unos días antes de terminar este número, por fin hemos tenido en nuestras manos este estupendo beat-'em-up de Square. Sin embargo, esto no significa que podamos hablaros a fondo de él, por el momento. De hecho, parece que hay mucho más que dar patadas y puñetazos a diestro y siniestro, cosa que seguro que todos vosotros esperábais de The Bouncer.

Las nuevas pantallas que nos han llegado, y que os mostramos en este avance, nos muestra una parte del juego donde uno o más de los bouncers van disfrazados de oficiales del las Fuerzas Especiales de Mikado, seguramente para poder infiltrarse en sus cuarteles. Se ve que hay varias señales y avisos con los que se podrá interactuar, así como diversos ítems, como llaves y tarjetas electrónicas, que deberás usar para ir avanzando en el juego. Este nuevo descubrimiento nos ha llamado más la atención, si es posible, pero sólo con tiempo podremos sacar todo el jugo al juego y ver hasta donde llega. Aunque no hay muchas más novedades que contaros, sí os podemos asegurar que el trío protagonista, formado por Sion, Volt y Kou, lucharán contra más de un tipo de enemigos a la vez, y lo que hemos visto nos indica que habrá una variedad razonable. Según se vaya avanzando en el juego, nuestros amigos se las tendrán que ver con robots gigantes. No te preocupes, ya queda menos para que sometamos a este juego a nuestro examen particular.

El soplo

Todo lo que hemos visto nos indica que The Bouncer va a ser más que pegar a todo lo que se ponga por delante. podemos esperar más.



▲ No solo te las verás con humanos. Sion se las verá cara a cara con este simpático y mortífero robot.

▼ Incluso si lo viéramos como un juego en el que solo se pelea, seguiría siendo un gran juego.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD	PS one	COMPLETADO
PROEIN	HEAVY IRON STUDIOS	1ºTRIMESTRE 2001	ACCION/AVENTURA	1	1CD		90 %



Puzzles misteriosos

La vida, y la muerte, a lo largo de Evil Dead no es sólo matar y hacer picadillo. También tendrás que usar el cerebro. Mmmm.... cerebro....

▲ Resolver puzzles y encontrar objetos puede ser complicado, ya que es fácil perderse.



▲ Hay un montón de armas en el juego que vienen de la película. Ash nos muestra su hacha y su fiel motosierra.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

La película, con todo el gore que conlleva, se ha vuelto interactiva.

Con humor negro, violencia explícita, malos efectos especiales y un héroe como los de antaño, siempre había pensado que las películas de Evil Dead podrían convertirse en un buen videojuego. Y gracias a esto Hail To The King parece prometer.

Como era de esperar, los jugadores se meterán en la piel de Ash (con la voz del propio Bruce Campbell). Como ya comentamos en nuestra anterior Incubadora, el juego es bastante similar a Evil Dead 2; en el papel de Ash, debes encontrar todas las páginas del Necronomicon, para devolver el mal al pasado.

Durante nuestras andanzas no faltarán enemigos contra los que luchar, como tu novia decapitada, espíritus, demonios y similares. Para mantener a los malignos a raya, muchas de las armas que aparecen en las películas estarán a tu disposición, como la escopeta, un hacha y cómo no, nuestra querida motosierra.

Como se podía esperar, Hail to the King se juega igual que Resident Evil, pero haciendo más hincapié en la acción. Esto significa que aunque los controles serán muy semejantes a los que teníamos en RE, el ritmo del juego será mucho más rápido. Por desgracia, parece que esta frenética acción se ha obtenido a costa de sacrificar los puzzles intuitivos, al menos hasta este punto. Los puzzles conllevarán ir recogiendo las páginas del Necronomicon y encontrar llaves para pasar a distintas áreas. Por suerte, a medida que vayamos avanzando, los puzzles irán ganando en complejidad.

Hail To The King tiene que demostrar que es digno merecedor de las películas, pero después de que hayan incluido partes de éstas en el desarrollo del juego, seguro que no defraudará a los fans.

El soplo

Los jugadores podrán formar parte de algunas de las mejores escenas de las películas, como EL SÓTANO DE HENRIETTA.



▲ Hay enemigos por un tubo, saliendo hasta de debajo de las piedras. Afortunadamente no hace falta cargárselos a todos para avanzar de fase.

▼ Las escenas CG son terroríficas. No faltará el gore y la sangre, además de espeluznantes demonios.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	#JUGADORES	CD-DVD
PROEIN	ROCKSTAR/BUNGIE	???	ACCION	1	???

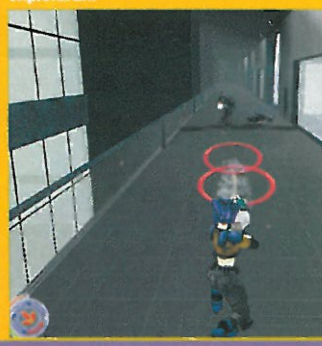
PS2 COMPLETADO 70 %



▲ Los desarrolladores han tomado gran parte de su inspiración del kung- fu y del anime, así que hay que esperar vibrantes peleas, con increíbles golpes.



▲ El combate cuerpo a cuerpo es la especialidad de Konoko, pero también maneja con soltura las armas.
▼ Puedes interactuar con todo lo que veas. Puedes disparar a los cristales que hay a ambos lados de Konoko y explotarán.



ONI

Al final, PlayStation 2 tiene un poco de acción

Hace pocos meses que os mostramos la primera incursión de Bungie en el mundo de las consolas, Oni. Sin embargo, tenemos nuevas imágenes que nos muestran algo del potencial del juego, que a buen seguro te interesará.

Oni fue diseñado como un juego de acción puro, pero tiene ciertos rasgos que hacen que nos planteemos el baremo de este género. Los entornos que se aprecian serán de los más grandes que hayas visto, con enormes áreas que explorar, ya sean interiores o exteriores. Las rutinas que utiliza la máquina para controlar a sus secuaces son bastante complejas, dotando al juego de un mayor realismo a la hora de reaccionar y combatir.

Uno de los principales aspectos en los que se han centrado los programadores es en hacer que el personaje principal, Konoko, se mueva con realismo. Gracias al uso de interpolación, nuestra protagonista puede pasar de una secuencia animada a otra sin ningún tipo de pausas. Responderá instantáneamente a las órdenes que enviemos mediante el pad, lo cual es muy importante, ya que esto significa la diferencia entre la vida y la muerte.

Desde el punto de vista gráfico, Oni nos ha sorprendido gratamente. Los 14 niveles nos muestran un mundo profusamente detallado, con cierto aire manga, mientras que un intrincado sistema de iluminación nos permitirá observar sombras y reflexiones muy realistas. Suena bien, ¿verdad?



▲ Como Konoko es muy obediente, se moverá alrededor de los enemigos para poder esquivar los disparos.

El soplo

El juego que definirá la experiencia PS2; posiblemente el mejor juego de este año.

Cegado por la luz

Oni va a tener increíbles efectos de luz. Desde las estelas de las balas hasta las farolas de la calle, te dejarán con la boca abierta.



▼▲ Si te paras a admirar los impresionantes efectos de luz o los de las armas, acabarás con una heroína muerta.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD/DVD
VIRGIN	3DO	1ºTRIMESTRE 2001	ACCION/AVENTURA	1-2	[illegible]

PS2 VERSION ANALIZADA 80%

▲ Comparada con la versión de PlayStation, Portal Runner para PS2 mueve, al menos, 5 veces más polígonos y tiene texturas de alta resolución.

PORTAL RUNNER

La novia de Sarge sale a la luz

A menos que hayas vivido incomunicado en una cueva los últimos dos años, la serie Army Men debería serte, al menos, familiar. Ha aparecido en varias plataformas, como GameBoy Color o PC, entre otras, con buen nivel de aceptación. Por desgracia, todo se acaba y eso es lo que le ha pasado a la originalidad de la saga. Conocedores de la cuestión, en 3DO se han puesto en marcha para lanzar nuevos juegos con la misma originalidad y frescura que tuvo el primer Army Men. De todos los que hay, Portal Runner es el más prometedor.

Es un juego de acción/aventura 3D al estilo Soul Reaver o Tomb Raider, en el que controlamos a Vikki, uno de los miembros del Ejército Verde. Aunque parece no ser demasiado original, la historia es interesante. Brigitte Blue, que apareció en el primer Army Men, aparece como la archienemiga de Vikki. Intentará capturarla para engatusar a Sarge y así convertirse en su novia. Para poder salvar a Sarge, Vikki tendrá que combatir a través de diferentes mundos de "juguete". Para ayudar a Vikki en su cruzada particular, contará con Leo el león. El principal próposito de Leo es proteger a Vikki en combate. Sin embargo, también servirá para otras cosas. Habrá ciertos niveles en los que el jugador manejará a Leo y tendrá que cumplir ciertos objetivos. Otras veces, Leo llevará a Vikki en su lomo y emprenderán una carrera entre los enemigos. Nuestro león no sólo quiere ser un personaje genérico, va a

▲ Como el arco es un arma de larga distancia, puedes eliminar a los juguetes con un cierto margen.

Arcos y flechas

Aparte de su fiel león, Vikki solo tiene un arco como arma. Sin embargo, es capaz de usar diferentes tipos de flechas.



▲ Desde ígneas hasta mágicas, hay varios tipos de flechas.


▲ ¿Quién necesita a un hombre teniendo como compañero a un león? El único problema es que el león tiende a ser carnívoro (bueno, el hombre también).

jugar un papel muy importante y utilizará elaboradas rutinas de IA. De hecho, se comportará como un león de verdad, perdiendo el control en algunas ocasiones, lo que ocasionará que Vikki tenga que controlarle.

Es posible que este juego se convierta en una franquicia, como ya pasara con Army Men y 3DO está trabajando duro para asegurarse de que Portal Runner sea un gran producto. Y aunque es demasiado pronto para aventurarse, creemos que están en buen camino. Sólo necesitan resaltar nuevos tipos de juego, puzzles y retos que no se hayan visto antes. Si lo consiguen, entonces no hay ninguna razón para que Portal Runner no tenga el mismo éxito que obtuvieron sus padres.


▲ Es una suerte que el Tiranosaurio Rex no pueda subir hasta este saliente. Si no, serías su comida.

El soplo

Con un nuevo personaje principal y unos retoques en el género, Portal Runner podría ser una nueva serie de juegos de 3DO.

Afronta los nuevos mundos de juguete

Durante el viaje, Vikki deambulará por varios mundos de juguete, incluyendo un pantano poblado por dinosaurios, un castillo medieval y una nave espacial alienígena. Cada nivel tiene sus própios enemigos y peligros que tendrás que explorar.


▲ Dado que son mundos de juguete, nunca sabes que es lo próximo que te vas a encontrar. Este juego podría estar lleno de sorpresas.

"No hay ninguna razón para que Portal Runner no tenga el mismo éxito que obtuvieron sus padres"

PSM punto de mira

Miramos con lupa el juego en funcionamiento


! Cada mundo está basado en un tema diferente, con sus propios juguetes. Aquí estamos en una nave alienígena.

▼ Como todos los juguetes malvados que te atacan, estos soldados alienígenas están bajo el controlde Brigitte Blue, la archienemiga de Vikki. Está tratando de deshacerse de Vikki para poder ser la novia de Sarge.

▲ El único arma de Vikki es el arco y será capaz de usar diferentes tipos de flechas para finalizar la aventura.

▶ Se ve muy bien a Vikki en su primera aventura, pero recordad, es solo una muñeca. ¿No resulta raro que solo sea un juguete?

! ¿Estas preparado para este divertido juego? Esta lleno de mundos 3D para explorar.

Personajes excéntricos

Como el juego nos lleva por varios mundos de juguete, conocerás a otros personajes, algunos de ellos, un tanto raros. Mientras que unos te ayudarán, otros intentarán herirte.


▲▼ Desde Merlin hasta el malvado líder alienígena, te encontrarás con muchos personajes en Portal Runner.



A examen

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos

Time Splitters

El primer shooter en primera persona para PS2 nos deja con la boca abierta.

pg.50



SMUGGLER'S RUN

A POR EL CONTRABANDO



▲ Aunque los escenarios son siempre "campestres" las condiciones climatológicas pueden dificultarnos algo la conducción, como cuando está nevado.



▲ Las flechas que aparecen en la parte superior son de gran ayuda ya que no se indican donde recoger y entregar el contrabando.

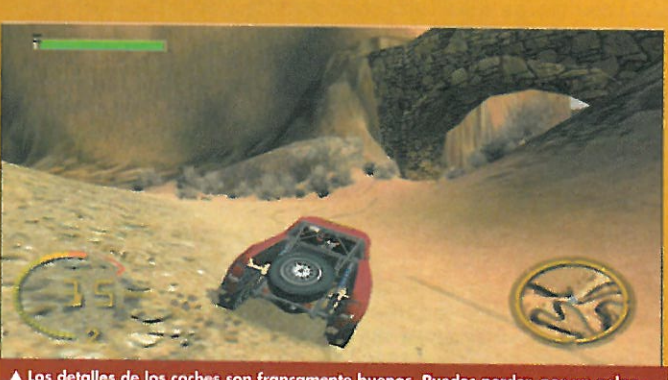
Por fin empiezan a salir juegos más decentes para PS2 y prueba de ello es Smuggler's Run, un juego adictivo hasta la médula y con una increíble jugabilidad en los diferentes modos de juego. Una mezcla entre Driver y GTA, se convierte en uno de los más divertidos juegos de conducción hasta la fecha. Muy completo debido a su gran variedad de coches y escenarios, todos ellos con unas características distintas y localizaciones diferentes. La gran cantidad de misiones es un punto muy a tener en cuenta, ya que el juego se nos hará más entretenido y ameno.

La movida consiste en llevar mercancías de contrabando de un lado de a otro de la frontera entre Canadá y USA, sumando el mayor número de puntos posibles en cada misión, algunas individuales y otras en equipo. Básicamente se trata de recoger y llevar, pero aquí no está la dificultad del juego, sino en los policías que nos acosan y demás movidas que podemos encontrar en los escenarios. Uno de los mayores inconvenientes que encontramos a la hora de jugar es la dificultad de algunas misiones, debido a la gran cantidad de policías que encontramos por el camino y a las rocas, lagos, casas, coches, etc... que nos dificultan la huida con el botín. Todas estas misiones están delimitadas por un tiempo, en el cual debemos recoger un número determinado de paquetes y entregarlos. A medida que entregamos y recogemos estos recaditos, el tiempo se incrementa un poco para darnos algo más de margen en la siguiente entrega. Los coches de los policías serán un incordio durante todas las misiones, ya que en ocasiones irán cuatro y cinco a la vez detrás nuestra, saltando y chocando por donde haga falta para impedir nuestra progresión. La inteligencia de estos coches de policía incrementa a medida que pasamos pantallas, pero los nuevos coches que irán apareciendo según pasamos niveles nos facilitarán un poco el darles de lado, por lo menos durante un buen rato, ya que los helicópteros y radares de los mismos nos localizarán en un momento. Durante el juego vamos desbloqueando diferentes coches como uno de rally, un vehículo militar, un camión gigante, etc... que nos harán más fácil nuestra progresión por las pantallas. Estos coches aguantan todo, pero claro, tienen un límite. Todo coche tiene unas características que lo hacen diferente del resto, unos tienen mayor resistencia y corren menos y otros tienen más aceleración pero menos manejo. Esta resistencia se debilita a medida que el coche se golpea contra otros o cualquier obstáculo que esté en nuestro camino, lo que puede llegar a hacer que el coche se estropee, se cale y seamos detenidos por la policía. Todas las pantallas están llenas de montañas y obstáculos que debemos esquivar o pasar por encima para llegar más rápido a nuestro destino, da igual por donde sea, un río, una montaña, por encima de los demás coches, etc... son enormes y muy complejas. La gran variedad de detalles es increíble, detalles como pueden ser los ciervos pastando por los prados u hombrecillos excursionistas que nos podemos llevar por delante si no andan espabilados. Este acto de criminalidad llegaría a más si no fuese porque una vez atropellados los animalillos o personas que pasan por delante, se levantan y prosiguen como cualquier cosa. Luego dicen que los juegos solo sirven para torturar y asesinar personas sin piedad.

El modo multijugador quizá sea lo más divertido del juego, ya que los piques y enfrentamientos están asegurados. En este modo nuestra misión es hacer más entregas que el contrincante en el menor tiempo posible. Hay un límite de paquetes para recoger y cuando todos han sido recogidos y no llevamos ninguno, lo que debemos hacer es quitárselo al adversario y llevarlo al punto de entrega sin que nos lo vuelvan a quitar.

Los gráficos del juego tienen una complejidad increíble con muchísimos detalles tales como el motor trasero, en el cual podemos apreciar hasta los tubos de refrigeración. Los coches que también están muy bien recreados, pueden llegar a quedarse solo con el chasis y las ruedas, debido a golpes y encontronazos que se puedan ocasionar. Los restos de los coches no desaparecen y nos los podemos volver a encontrar en medio del camino, llegando a entorpecer el avance.

Todos estos detalles y muchos más hacen que estemos ante un juego divertidísimo y singular, tanto para un jugador como para dos. Con una jugabilidad increíble sin duda será un bombazo durante bastante tiempo.



▲ Los detalles de los coches son francamente buenos. Puedes perder, por un golpe como en este caso, el paragolpes, la rueda de repuesto, una aleta... hasta casi quedarte en el chasis. ¡Cómo mola!

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8,5
Los escenarios y coches están muy bien recreados.	
MÚSICA Y FX	7,5
Aunque la música está bien, los comentarios son repetitivos y muy continuos.	
CONTROL	9,5
La rápida respuesta y su increíble manejabilidad lo hacen único.	
INNOVACIÓN	9,5
Este género es muy nuevo, pero nos recuerda un poco al Driver.	
JUGABILIDAD	9,5
La gran variedad de coches y de misiones hacen al juego muy divertido y singular.	

Interes

1ª HORA | 1ª DIA | 1ª FIN SEMANA | 2ª FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

↑ La variedad de misiones y escenarios. Su control es casi perfecto. La adictividad es inmediata e increíble.

↓ Los comentarios son bastante repetitivos. Algunas misiones son bastante complejas.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,9



El espionaje más sexy

Hace millones de años, un extraño suceso provocó el pánico y la muerte a todos los seguidores de una extraña religión. Todos murieron en el intento, pero nadie supo nunca exactamente el porqué. Ahora el Imperio Hammer con el mayor Maxim al frente, busca hacerse con esa extraña fuente de poder.

Como no todo iba a ser malo en esta historia, las Danger Girl, componentes la red de espionaje más sexy de la historia, van a meterse por medio para intentar acabar con este plan apocalíptico.

Seguramente no tendrás ni idea de quienes son esos pedazo de pibones de los que te estamos hablando, ¿verdad?, pues aquí estamos nosotros para contártelo todo. Danger Girl es un cómic realizado por Scott Campbell, uno de los mejores dibujantes que hacen portadas para esta revista y de cuyos trabajos ya habeis tenido oportunidad de disfrutar (como la fabulosa portada que salían las chicas de DOA2 peleándose por una PS2, por ejemplo).

El argumento es el siguiente: El agente Deuce, ex-miembro de los servicios británicos de espionaje, fue elegido para moldear y supervisar el primer equipo femenino de espionaje del mundo, equipo que adoptaría el nombre de "Danger Girl". Este conjunto letal está formado por cuatro componentes, aunque sólo tres de ellas son oficiales.

Por una parte encontramos a la rubia (nunca puede faltar) Abbey Chase, auténtica especialista en tiro y con una valentía fuera de lo normal; sin duda, Abbey es una mujer de armas tomar. Después, como no, la morena, Sydney Savage. Ella es el pibón más enorme de grupo y se aprovecha de sus grandes "dotes" para distraer al personal y poder acabar con todo lo que se le ponga por delante (y nunca mejor dicho). Después esta JC, que si bien no es considerada oficialmente una Danger, ha hecho méritos de sobra para que se le abra ficha de inmediato; ella es una auténtica especialista en explosivos y contribuye decisivamente a los éxitos del equipo.

Por último, está Valerie, la componente menos atractiva del grupo, pero no por ello, menos importante; es experta en comunicaciones y sin su colaboración no podría salir nada bien en el grupo.

El villano imperio Hammer está liderado por el Mayor Maxim, un auténtico bichejo de 2´10m. que se alimenta de un extraño líquido azul, y que existe gracias a unos experimentos realizados para la creación de un super soldado. Como no podía faltar, en el bando de los malos también encontramos a otro pibonazo, Natalia Kassie. Natalia estaba llamada por sus extraordinarias virtudes a ser una Danger Girl, pero prefirió desviarse hacia el camino del mal por culpa de sus ansias de poder. Ahora, como Comandante del Imperio Hammer, Natalia intentará que venza el mal y así poder vengarse de su enemiga natural: Abbey Chase.

El mecanismo del juego es bastante parecido a lo que habéis visto en juegos como Syphon Filter, por ejemplo. Nosotros vamos avanzando con una cámara por detrás, y vamos cargándonos a todo el que se ponga en nuestro camino. Hay que decir, que evidentemente Danger Girl no posee la espectacularidad gráfica, sonora, etc... de Syphon Filter, pero sí posee algunos aspectos que pueden hacer el juego interesante a más de uno. En primer lugar por la gran variedad de armas; podemos utilizar más de 15 artilugios para acabar con los villanos, incluso podemos hacer uso del látigo de Sydney para poder fustigar a los malos; que sugerente, ¿Verdad?. Cargas C4, lanzacohetes, dardos, fusiles, lanzagranadas, y un montón de artillería más, sirven para completar un arsenal de lo más completito.

Las opciones dentro del campo de batalla son limitadas: giros, saltos, mirar, agacharse, etc... Los escenarios no son demasiado espectaculares, y los enemigos no son lo más inteligente que hayamos visto, pero estas chicas siguen derritiendo a cualquiera.

El problema más importante que hemos encontrado es el de disparar. Si eliges la opción de apuntar personalmente sin la ayuda del juego, ves a tener problemas, porque la mirilla de apuntar se mueve demasiado despacio y con poca precisión , por lo que cuando te quieras dar cuenta ya te habrán metido un poco de pólvora en el cuerpo.

Pues eso, que el juego esta majo, sobre todo para los amantes del cómic, pero le falta espectacularidad, sonido, fluidez de movimientos, y alguna cosilla más que le hiciese seguir la estela de Syphon Filter, pero bueno, por haber sacado unas chicas tan majas y sin que sirva de precedente, se lo vamos a perdonar.



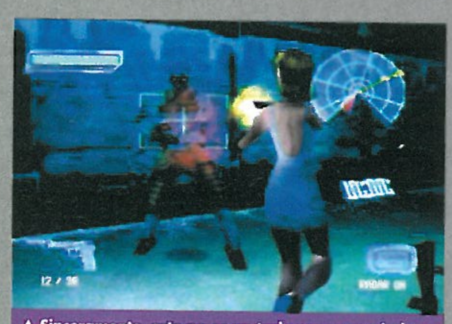
▲ En las fases más oscuras tendrás que hacer uso de tus gafas de visión infrarroja, esto te da alguna ventajilla sobre los enemigos.

▲ Cuanto mejor sea el arma que uses mejor será el punto de mira, con lo que podrás apuntar con más precisión.



▲ En las escenas FMV es donde mejor se pueden apreciar los "atributos" de nuestras heroínas.

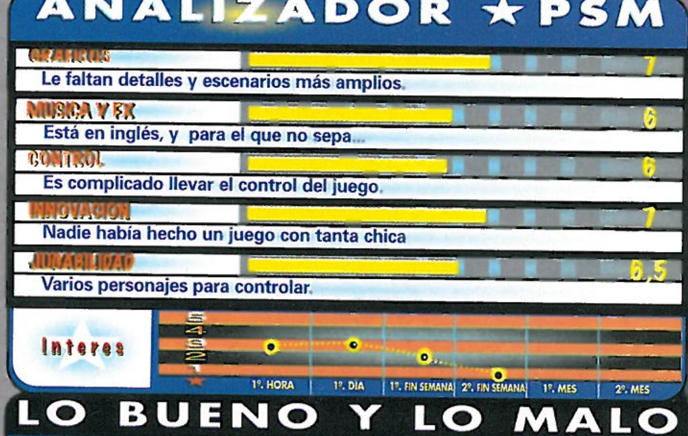
▲ Monstruo: "Oye guapa. ¿Nos vamos a tomar unas birras?"
Piba: "Hala que te vayas payaso"



▲ Sinceramente, este no es un traje muy apropiado para los combates, pero queda supermono y además distrae al enemigo.



▲ No me digais que esta escena no os recuerda a la peli de "La Trampa". De todas formas no podemos callarnos el comentario de la redacción: "VAYA BUL"



ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	Le faltan detalles y escenarios más amplios.	7
MUSICA Y FX	Está en inglés, y para el que no sepa...	6
CONTROL	Es complicado llevar el control del juego.	6
INNOVACION	Nadie había hecho un juego con tanta chica	7
JUGABILIDAD	Varios personajes para controlar.	6,5

LO BUENO Y LO MALO

▲ La historia. El motor del juego, y sobre todo, las chicas...

▼ Le falta más fluidez de movimientos. Difícil apuntar. Esta en inglés.

PUNTUACIÓN FINAL:





Revienta la ciudad

Top Gear: Dare Devil es uno de los juegos que menos han sonado tras el lanzamiento de PS2, pero que sin duda alguna sea quizás el juego más divertido y entretenido hasta la fecha, (por lo menos es lo que creemos). Con un montón de coches modernos y antiguos, varios escenarios por los que correr y realizar un sin fin de movidas, etc...

A diferencia de otros juegos de conducción, que tan solo hay que correr y correr para quedar el primero o competir en alguna carrera o bien acabar con otros coches en un tiempo límite, el juego consiste en cumplir una serie de misiones en un tiempo determinado, como en Driver, pero en vez de perseguir a un villano nuestra misión es recoger monedas que andan tiradas por la calle. A primera impresión puede parecer un poco simple, pero lo gracioso del juego no es encontrar las monedas sino como recogerlas, ya puede ser rompiendo todo lo que se ponga por delante o siendo el tio más precavido y cuidadoso del mundo a la hora de conducir. En cada misión hay un margen de error de cinco monedas, con lo cual, no hace falta recoger todas para pasar de pantalla. Todas estas monedas están colocadas estratégicamente para que realizando un circuito nos de tiempo a recogerlas todas. Siempre es aconsejable coger todas, ya que si conseguimos reunirlas obtendremos un nuevo coche por misión hasta un total de 27 que son las misiones del juego. Algunos de los coches son de renombre como el típico Mini Cooper, el New Beetle, Porsche 911, etc...(aunque no son los nombres originales en el juego, si te podemos decir que son idénticos) cada uno con unas características determinadas y completamente independientes uno del otro. Estos coches los podemos encontrar en un garaje que tenemos a nuestra disposición y en el cual, podemos cambiar de coche siempre que nos apetezca. Las misiones se desarrollan en cuatro ciudades famosas Tokio, Roma, San Francisco y Londres. Las ciudades no están recreadas igual que en la realidad como en Driver, sino que mantienen algún que otro rasgo significativo de cada una como alguna calle típica o algún monumento. En cada misión, aparte de las monedas, también encontramos otros objetos como una llave inglesa o un llavero. Por cada llave inglesa que encontramos recibimos un continue y los llaveros sirven para que, una vez recogidos todos en una misma ciudad se nos abra una pantalla de bonus. Estas pantallas son un poco alocadas, ya que la misión a realizar es conseguir puntos y puntos en un tiempo determinado. Para ello hay que destruir todo lo que esté en pie y

▲ Para ser un juego sin tintes de simulador, los coches están magníficamente representados. Aunque no incluyan sus nombres reales, se ve claro que eso es un Audi TT.

▲ Las ciudades no son exactas a las reales pero si que reconocerás muchas calles (bueno, en este caso la conocerás si eres de Londres)

realizar saltos de vértigo en las diferentes rampas que hay. Los escenarios de bonificación son cerrados y no tienes apenas tiempo, por lo que hay que darse mucha prisa si queremos superar el reto. Una vez conseguido obtendremos una nueva capa de pintura para nuestros coches.

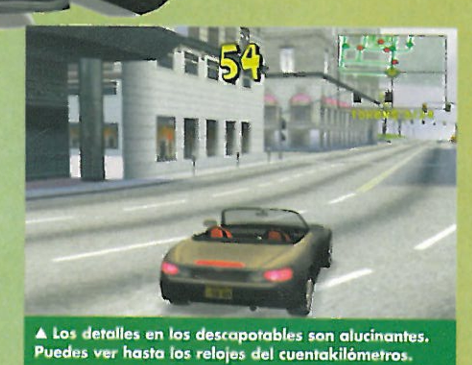
El modo multijugador es la opción que más posibilidades ofrece, ya que tiene tres formas de combatir uno contra otro. Modo carrera, en el que hay que dar unas determinadas vueltas a un circuito. Modo combate por monedas, en este hay que recoger más monedas que nuestro adversario. Y el modo time bomb que nos parece el más divertido; en él hay que pasar una bomba al otro coche, e intentar a su vez hacer puntos llevándola encima nuestra el máximo tiempo posible, una vez se acabe el tiempo la bomba explotará y perderá el que la lleve encima.

Uno de los aspectos más notorios del juego son los gráficos, con una gran calidad en los coches, escenarios, etc... y con una recreación casi al detalle de todos los elemntos del entorno, ya puede ser otro coche o bien el pelo del conductor moviéndose con el viento si va en un descapotable.

Este juego es recomendable para todo tipo de jugadores, ya que combina conducción con una gran diversión, tanto para un jugador como para dos



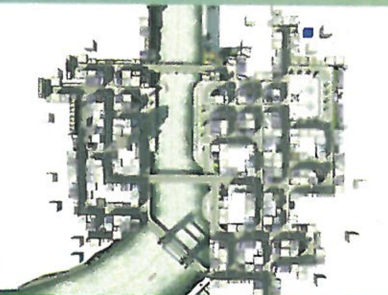
▲ Ahí tienes al pequeño Smart marcándose un trompo en pleno puente de Westminster.



▲ Los detalles en los descapotables son alucinantes. Puedes ver hasta los relojes del cuentakilómetros.



▲ No es difícil localizar las monedas, las tienes marcadas en rojo en el mapa y además brillan cuando están a la vista.



▲ Uno de los diseños de mapa en que se basaron los creadores para realizar los escenarios. Eso es el Tamesis.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Nota
GRAFICOS — Los efectos de luz y transparencias de los coches son lo que más llama la atención.	9,5
MUSICA Y FX — El ruido de los coches es genial y la música de ambiente está bien.	9
CONTROL — Los derrapes son bastante precisos y el manejo de los coches es muy bueno.	9
INNOVACION — El modo de juego es divertidísimo y el primero que sale de este estilo.	10
JUGABILIDAD — Una gran variedad de coches y misiones.	9

Interes: 1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los gráficos. Su adictividad. La gran variedad de coches. El sonido de los motores.

▼ Tal vez sea un poco corto. Las misiones se complican bastante al final del juego.

PUNTUACIÓN FINAL: 

ARMY MEN AIR ATTACK 2

SARGE Y LOS SUYOS VUELVEN A LA CARGA

Nunca nadie se podía haber imaginado todo lo que darían de sí estos muñecotes de plástico verde, pero lo cierto es que de un tiempo a esta parte han ido apareciendo uno tras otro toda una serie de juegos Army Men a los que ahora se une esta segunda parte del popular y divertido Air Attack.

La dinámica de Army Men Air Attack 2 es la misma que presentaba su hermano pequeño,es decir, misiones y más misiones en las que tendremos que acabar con el ejército enemigo de hombrecillos de color beige.

En esta ocasión tenemos dos modos distintos de juego: el modo campaña y el modo club de oficiales.

El modo campaña es para un solo jugador o para dos en modo cooperativo. Se trata de ir pasando las misiones que nos encarguen nuestros superiores. Según vayamos avanzando la dificultad será mayor por lo que es importante destruir todos los rivales posibles para coger los iconos que nos van a dar más salud, blindaje y munición.

El modo club de oficiales es una opción para dos jugadores en la que tienes cinco distintas posibilidades de juego: insecticida, cazacomida, lucha entre rivales, capturar la bandera y ataque aéreo.

El modo insecticida son misiones en las que tienes que destruir todos los insectos que veas hasta sumar 99 puntos antes que tu rival.

Cazacomida se trata de recoger la comida que está dispersa por todo el escenario y llevarla a la base.

La lucha entre rivales se basa en suministrar energía a un juguete y hacer que llegue a la base antes que el resto de nuestros rivales lo haga.

Las otras dos opciones, coge la bandera y ataque aéreo, son ya clásicas y en ellas hay que capturar la bandera rival y llevarla a la base, o luchar en el aire en un combate a destrucción total, respectivamente.

Esta opción del club de oficiales es lo más divertido del juego por los piques considerables que pueden llegar a darse con algún colega.

Para realizar todas estas misiones tenemos a nuestra disposición una serie de personajes encabezados por Sarge, líder carismático de esta tropa de plástico. También contaremos desde un principio con la ayuda de las armas de mujer de Bombshell, la experiencia de campo de Hardcore, y con Hooligan, fanático futbolero como su propio nombre indica.

Los escenarios son muy variopintos y están repletos de objetos curiosos como peluches, coches de juguete, trenes eléctricos,... En alguna que otra ocasión tendremos que luchar también contra las condiciones climatológicas, como en las misiones en terrenos totalmente cubiertos por la nieve.

Son escenarios muy divertidos en los que no se sabe lo que podemos encontrarnos detrás de cualquier obstáculo.

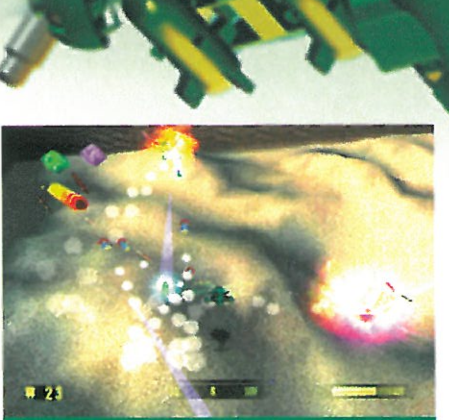
Para completar con éxito toda la aventura, los hombres de Sarge van a tener a su alcance diferentes tipos de aparatos en cada momento. Inicialmente comenzaremos la campaña con un King Cobra, pero a medida que avancemos en las misiones nos pondremos a los mandos de otros más sofisticados como el Chinook, el Osprey, o el más eficaz y también más temido por las tropas enemigas: el Apache.

La elección de los helicópteros para cada momento es determinante, pues aunque haya aparatos más potentes que otros, lo ideal es una buena combinación de blindaje, velocidad y potencia, ya que uno que sea muy potente pero lento, o viceversa, no nos va a llevar demasiado lejos.

Desde el punto de vista técnico, Army Men Air Attack 2 cuenta con unos gráficos bien realizados al estilo de serie de dibujos animados. Son muchos los detalles que se cuidan en cada uno de los escenarios. El diseño



▲ Estos malditos marrones defienden muy bien su posición! No hay problema para un piloto experimentado como tu.



▲ ¡Destrucción total! Cuando consigas el mejor helicóptero del juego y todas las armas, arrasarás.





▲ Algunos jefes finales son tan peligrosos como este.

de los aparatos es fiel a la realidad. El estilo de los escenarios nos hace recordar juegos como Micro Machines, en los que corríamos por los lugares más variados y rodeados de los objetos más extraños.

La música engancha desde la presentación, con un sonido bélico con el que nos viene a la memoria el mismísimo Rambo. Durante las misiones contaremos con la ayuda de los comentarios de nuestros superiores doblados al castellano, aunque se hacen repetitivos y les falta el toque de humor que hubiera sido recomendable.

El control de los helicópteros es sencillo y basta con un poco de práctica para coger el truco.

Para desplazarnos mejor por los escenarios es necesario que tengamos siempre delante de nuestras narices el plano que nos indica hacia donde vamos y donde están nuestros objetivos.

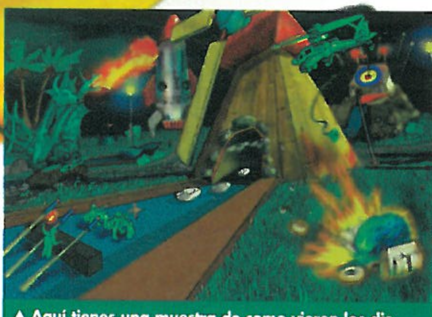
Uno de los iconos que podemos encontrar durante las misiones y que afecta al control del aparato es el "icono de desorientación", que cambia por unos momentos el sentido de los botones de dirección.

Estamos ante un título con grandes dosis de jugabilidad por la gran cantidad de misiones que tenemos que completar, pero para el que esto le sepa a poco también tenemos el modo club de oficiales en el que hay más misiones y en el que las partidas a dos jugadores pueden ser interminables.

Army Men Air Attack 2 vuelve a poner en combate a Sarge y sus hombrecillos verdes en todo tipo de escenarios y con las misiones más variadas a completar. Mucha jugabilidad para un título que no falla en nada pero que se parece demasiado a su antecesor.

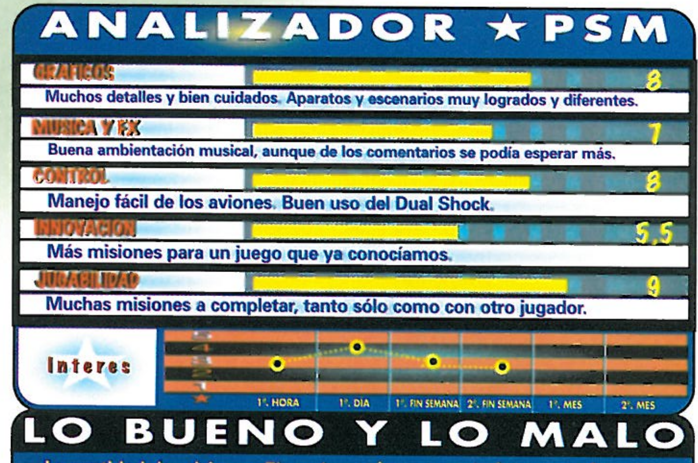


▲ Algunos escenarios recuerdan mucho a la innovidable saga micromachines...



▲ Las órdenes de Sarge son muy claras. Hay que inutilizar esa carretera y sus guarniciones a toda costa.

▲ Aquí tienes una muestra de como vieron los diseñadores el juego y sus escenarios.







Un churrito más

La fábrica sigue funcionando al máximo rendimiento, y aprovechando el tirón que tiene el deporte rey, las compañías siguen sacando juegos de fútbol como churros. La mayoría están siendo bastante pobres en cuanto a contenidos y calidad, y ESL se une a ese club.

Todavía no entendemos demasiado bien porque se sacan a la venta títulos de baja calidad, sobre todo en un mercado tan competitivo como es el de los juegos de fútbol, en el que el usuario tiene una amplia selección de títulos entre los que escoger. Lógicamente, el comprador se decanta por títulos que ya conoce o de los que ha oído hablar bien (FIFA 2001, ISS Pro Ev), y deja de un lado aquellos otros que desconoce o que los analistas no han destacado. ESL es uno de esos juegos, uno más entre tantos otros, que no dejará su huella y que no gozará del favor del aficionado. ¿Por qué?. Pues porque una vez más las compañías están más preocupadas por sacar un producto que por mejorar los ya existentes.

Todos los años asaltan las tiendas títulos de fútbol dedicados a Mundiales, Ligas Eurocopas, Champions League,... Pero son sólo uno o dos al año los que verdaderamente consiguen hacerse un hueco en las vitrinas de los devoradores de fútbol, y muchos otros los que se pierden en el vacío. Fracasos tan sonados como los de ISS2000 o Ronaldo V-Football son una prueba de ello. Todos deberían reflexionar sobre esto.

Con European Super League pasa un poco lo de siempre. Es un juego que añade una novedad, que es el poder jugar una especie de super competición con los mejores equipos de Europa. Hasta ahí está todo muy bonito, porque esta claro que eso es una idea novedosa. El problema llega después, y se hace patente con lo reflejado a la hora de coger el mando y ponernos a jugar. Uno comienza a ver que el juego posee pocas opciones, que apenas puede definir aspectos tácticos, y lo peor no es eso, sino que después, a la hora de jugar al fútbol, no encuentra ningún tipo de realismo, aliciente, o algo, por muy pequeño que sea, que le haga disfrutar de sus horas libres jugando a ese juego que acaba de comprar.

ESL es una buena idea, porque reúne a lo mejor del continente, pero todo eso viene seguido de un montón de inconvenientes. Las competiciones no son reales y los equipos pequeños quedan completamente excluidos. La base de datos está compuesta por jugadores reales, aunque tampoco es muy amplia, y para variar,

▲ Por lo menos el menú de opciones es bastante claro.

Kit Design - Bayern München Keeper

▲ El diseño de los jugadores es bastante realista. No me digas que no se parece al cab... de Kahn.

▲ Elige alineaciones y estrategias, es importante para el desarrollo de los partidos.

▲ Los estadios están perfectamente recreados con todos sus detalles. ¿A que lo has reconocido? Es Old Trafford

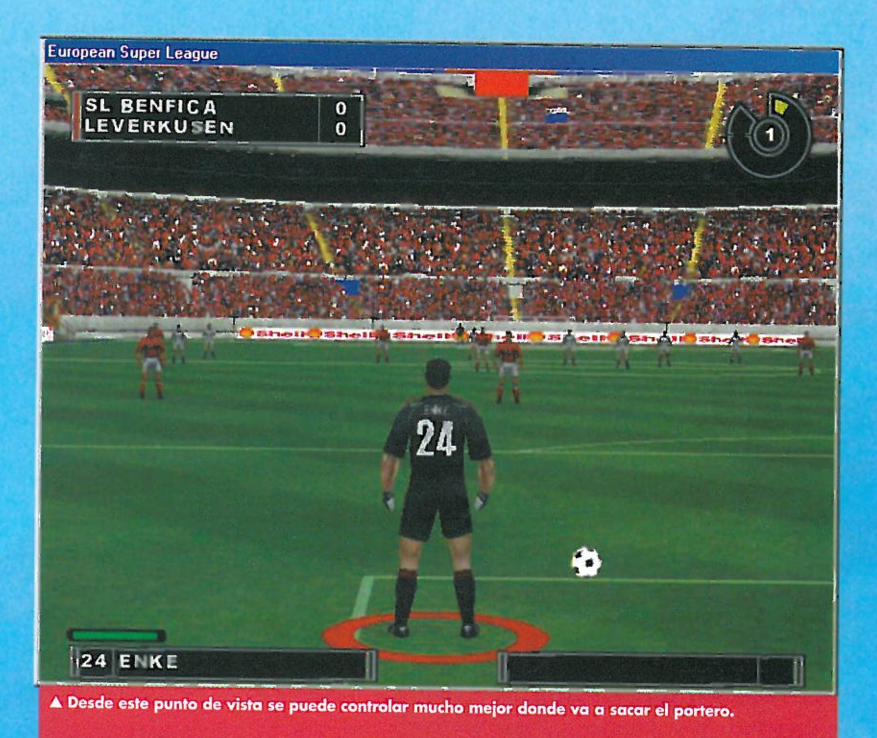
son de la temporada pasada. Encontramos dos modos de juego (arcade y simulación), aunque apenas encontramos diferencias entre ellos.

El menú de opciones reúne todos los elementos necesarios para poder configurar el juego a nuestro gusto. Para las opciones de juego podemos elegir entre amistoso, Super Liga, y Torneo o Liga personalizada.
Por desgracia, la cantidad de equipos no es demasiado amplia, aunque por lo menos han conseguido las licencias para reunir a los más importantes de cada país: Real Madrid, Barcelona, Manchester U, Milán, Inter, Juventus, Bayern M, Olimpiakos, y algunos otros. Las plantillas de todos los equipos son bastante amplias, aunque como ya te hemos dicho antes, están sin actualizar a esta temporada.

En el terreno de juego, que es el aspecto más importante en todo juego de fútbol que se precie, las opciones y la brillantez de las acciones no son demasiadas. Los partidos son muy planos y se acaban resumiendo en "Patapum p'arriba y a correr". Los pases no son precisos y el juego carece de algo que pudiera engancharnos a la hora de jugar. El control además no es demasiado claro, y los pases y los tiros suelen salir donde quieren, porque además no hay medidor de potencia.

Por cierto, que las celebraciones de los goles son de lo más absurdo que hemos visto. Los jugadores se ponen a correr haciendo el payaso y en vez parecer que han metido un gol, parece que hubieran minado el suelo de bombas fétidas.

Con todo esto queda claro. Un juego de fútbol más, que no está mal pero no deja de ser eso, uno más.



▲ Desde este punto de vista se puede controlar mucho mejor donde va a sacar el portero.

▲ Esto es lo que en fútbol se llama un chicharro. Ajustado y por la escuadra, donde el portero no llega.

▲ No sabemos exactamente lo que pasa, pero por la actitud de los jugadores portugueses parece que ha habido golazo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	Algún que otro aspecto destacable.	7
MUSICA Y FX	No sabemos nada de los comentarios, pero...	5
CONTROL	Hemos visto muchas cosas mejores.	4
INNOVACION	Porque la idea no es mala, que si no...	6
JUGABILIDAD	Podemos jugar con los grandes de Europa	5,5

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Grandes equipos con jugadores reales. La atmósfera de la Champions League.

Plantillas no actualizadas. Mal control con el balón.

PUNTUACIÓN FINAL: 5,5

1 jugador 1x CD

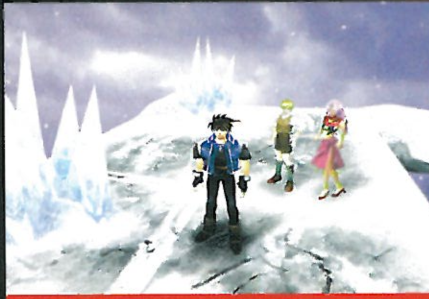
Distribuidor Eidos/Proein
Desarrollador Activision

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

PS2

ORPHEN
SCION OF SORCERY

Basado en la serie homónima de anime, Orphen se distingue por ser diferente a la mayoría de los juegos de acción-aventura que existen en la actualidad. Por otro lado, esto es la mayor parte del problema de este título. Bastantes opciones de juego parece que fueron hechas sin pensar mucho o sin haberlas probado demasiado. Por ejemplo, la acción transcurre bajo una perspectiva de tercera persona, pero cuando giras la cámara no es posible ajustar la altura de la misma, con lo que es imposible saber si la plataforma a la que vas a saltar está más o menos alta que en la que te encuentras. Aunque el modelado de los personajes y los escenarios están bien realizados, la animación, a veces, es para echarse a reír, uno de los compañeros de Orphen, Magnus, bate sus brazos como si fuera una gallina sin venir a cuento; en este aspecto el juego es triste.


▲ En la aventura irás aompañado de tu aprendiz y una chica a la que parece que interesas mucho.

Lo peor de todo es que durante la mayoría de los combates, todos los luchadores están quietos en el mismo sitio, como si se hubieran quedado pegados. Es por lo que es imposible comparar a Orphen con cualquier otro juego de acción-aventura, ya que no habíamos visto nada parecido en ningún juego anterior - y si hay justicia en este mundo, no lo volveremos a ver jamás. Tu única "acción" es atacar y defender pulsando botones en el momento adecuado y, aunque parece una buena fórmula, tanta animación y esperar a que finalice hace que te plantees cual fue el botón que habías pulsado antes de la secuencia y si surtirá efecto cuando termine esta.


▲ En algunas fases debes actuar con rapidez si no quieres que te ocurra lo peor.

Todo esto se vería mitigado si lo acompañara una buena historia o unos personajes dignos pero, por desgracia, la trama es totalmente predecible y los diálogos son atroces. El humor, bueno, a saber donde está la gracia y las voces no mejoran el conjunto. Por si fuera poco, hay que añadir que no hay ninguna manera de saltarse las escenas cinemáticas que ocasionas cada vez que das dos pasos, los sitios para guardar la partida está desperdigados de tal manera que si te matan en mal momento, tendrás que volver a ver esa tediosa escena de 10 minutos que tan poco te gustó la primera vez.


▲ En el juego hay algunos escenarios tan alucinantes como este.

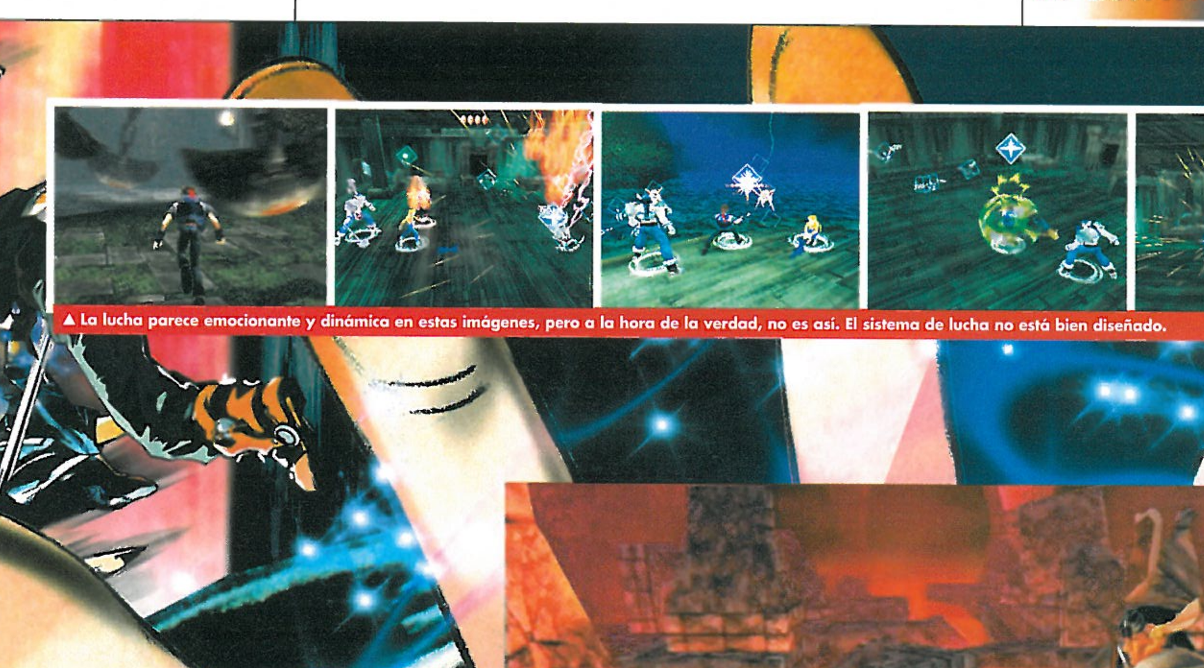
Como colofón final, el juego es bastante fácil de acabar si sabes inglés, ya que toda la aventura está en el idioma de Shekespeare y no hay ni un solo subtítulo, ni en castellano ¡ni tan siquiera en inglés! Esto es un hándicap bastante importante a estas alturas de vida de los juegos de PSX. Puede que haya algún enamorado de la serie que le guste el juego, u otras personas que lo encuentren interesante, pero creenos, serán una rara excepción.


▲ Aunque los jefes parecen muy intimidatorios, no tienes por que preocuparte, son muy fáciles de derrotar.


▲ Si eres un poco avispado los jefes no serán difíciles de superar.


▲ Obstáculos naturales como el agua o el fuego impedirán que puedas avanzar más en algunas áreas.


▲ Prepárate a usar tus mejores habilidades contra este enemigo. El sistema de combate es bastante bueno e innovador.



▲ La lucha parece emocionante y dinámica en estas imágenes, pero a la hora de la verdad, no es así. El sistema de lucha no está bien diseñado.

▲ Como puedes ver, los fondos y los personajes de Orphen están muy bien detallados, es la jugabilidad lo que los echa a perder.



GRAFICOS	7,5
Estética Manga en los personajes, sin muchos alardes.	
MUSICA Y FX	6,5
No esperes grandes bandas sonoras ni efectos impactantes.	
CONTROL	7
Reacción rápida al pad. Maldecirás las fases de plataformas.	
INNOVACION	7
Aunque pesado, el sistema de combates es original.	
JUGABILIDAD	5
Las escenas FMV son interminables. Dificulta mucho el no estar traducido.	

Interes

1ª. HORA · 1º. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

El sistema de combate es original. Los gráficos manga, molan.

No está traducido y no tiene subtítulos, ni siquiera en inglés.

▲ Si por lo menos tuviera subtítulos, aunque fueran en inglés, te enterarías mejor de lo que está pasando.

PUNTUACIÓN FINAL:



WARRIORS of Might and Magic



B Llega uno de los juegos más curiosos e innovadores que han salido hasta la fecha para PSX de la mano de 3DO. El juego es una mezcla de RPG y aventura en 3D, que seguro gustará a los amantes de los dos géneros.

La historia data de la época medieval donde la brujería estaba muy mal vista y todo aquel que la practicase sería condenado a una vida de sufrimiento en lo más profundo del abismo infernal. Pues bien, un súbdito del rey juega con este poder oscuro y practica la necromancia, una de las magias más oscuras y poderosas que existen, por ello es codenado a llevar una máscara que le condena a vivir en el abismo.

Nuestra misión es la de volver a tierra firme superando todas las pruebas que allí abajo nos vamos a encontrar, acabando con enemigos que parecen imposibles y encontrando armas y objetos que nos facilitarán nuestra venganza.

El personaje con el que empezamos es bastante flojillo, pero a medida que pasamos pantallas su nivel incrementará y aumentará su vida y maná, y además podremos coger un montón de armas que incrementarán su fuerza y habilidad. Estas habilidades aumentan el daño ocasionado y producen efectos sobre los enemigos, como congelación o envenenamiento, para ello lo único que debemos hacer es ir evolucionando las armas que encontramos por el camino. A lo largo de la aventura encontramos dos tipos de arma, una espada y un hacha, que podemos intercambiar a nuestro antojo y conveniencia, dependiendo del momento y el enemigo. Todos los enemigos por norma general son bastante fáciles, pero a la hora de enfrentarse a un jefe la cosa cambia, ya que su fuerza y rapidez pueden acabar con nosotros de dos o tres golpes. Por suerte también llevamos un escudo que nos protege de la mayoría de los golpes y nos hace durar más en los combates. Casi todos los enemigos al morir dejan algún objeto o llave para posteriormente abrir una puerta cerrada con magia o algo por el estilo.

A medida que acabamos con enemigos, la barra de experiencia incrementa considerablemente, hasta que se llena y alcanzamos un nuevo nivel, con más puntos de vida y maná. El maná sirve para realizar las distintas magias que encontramos por el camino. Estas magias las debemos buscar en los lugares inesperados, y superando una prueba de habilidad, que bien

Viaje al más allá

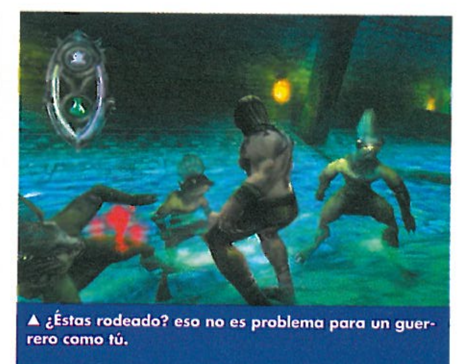
▲ Acabar con alimañas como esta no es complicado, ánimo.



▲ Hay una gran cantidad de exploración en el juego.



▲ Dales con lo primero que tengas a mano aunque sea un hueso...



▲ ¿Estas rodeado? eso no es problema para un guerrero como tú.

puede ser matar a tres enemigos fuertes a la vez o llegar a un sitio inhóspito. Estas magias las podemos utilizar e intercambiar en cualquier momento, eso sí, teniendo maná. Las magias tambien pueden subir de nivel, lo que hace que sean más poderosas y sorprendentes a la hora de utilizarlas.

Una de las cosas que más nos llama la atención es la fluidez de movimientos con la que se mueve el personaje en cuestión, su respuesta es inmediata, lo que hace que esquivar y matar enemigos resulte mucho más fácil. Otro de los puntos a favor, es la rapidez con la que se mueve por el escenario, que nos permite llegar de un lado a otro en un momento.

Los gráficos son bastante buenos, pero con algún que otro fallo de pixelación, lo que hace que los escenarios parezcan raros y los enemigos sean un poco chapuzeros.

Este juego es una gran opcción para la gente que duda entre un RPG y un juego de plataformas en 3D, con las características más significativas de los dos géneros, se convierte en uno de los juegos más innovadores a fecha de hoy.



▲ Habría que ver a tu madre matando cucarachas tan grandes como esta con el Cucal...



ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	7	Los escenarios son amplios y están bien detallados.
MUSICA Y FX	6	La música de ambientación no es muy buena. Efectos de sonido bastante pobres.
CONTROL	9	Una respuesta inmediata del personaje. Gran rapidez de movimientos.
INNOVACION	9	La mezcla de estos dos géneros ha resultado muy buena.
JUGABILIDAD	7,5	Una gran variedad de magias y movimientos para realizar, a la vez que movimientos.

Interes: 1ª. HORA | 1ª. DIA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El control. La rápida respuesta del personaje. La mezcla de RPG y aventura 3D.

▼ La rapetitividad del juego. La música. La excesiva facilidad del juego.

PUNTUACIÓN FINAL:





El boxeo ya está demasiado explotado para PSX. Siempre que sale un juego de boxeo para esta consola, es igual al anterior pero con algún que otro cambio en el control o en los personajes. Y como no, este no iba a ser la excepción. Los mismos boxeadores, a excepción de un par de ellos nuevos, los repetitivos modos de juego, etc... Las únicas innovaciones que podréis encontrar serán la posibilidad de jugar un torneo de mujeres, y la otra posibilidad que puede llamar la atención es la de crear un personaje como más os guste, detalle por detalle.

En este juego se han columpiado con los detalles de combate y han centrado más su atención en los personajes, recreando sus caras y características técnicas casi a la perfección. Los combates se hacen muy pesados, o por lo menos es lo que nos parece. Los movimientos son lentos, los adversarios lo único que hacen es cubrirse y cuando menos te lo esperas te sueltan un gancho y al suelo. Esto le resta acción al juego y lo hace soso, aunque intentéis darles por todos los lados no vais a conseguir nada, la máquina casi siempre para los golpes, ya sean bajos o altos. Durante el combate tendréis la posibilidad de cambiar de brazo con el que golpear apretamdo un gatillo, con lo que realizar combos y series de golpes se complica aún más. Cada jugador tiene unas características técnicas particulares, que aparecen en la parte superior de la pantalla y muestran la vida y stamina que queda. La stamina, a diferencia de otros juegos, sirve para que, una vez se llena la barra, se puedan realizar movimientos especiales con los que tumbar al contrario de un solo golpe. Esta barra se rellena a medida que el personaje se cubre, cuanto más se cubra, más rápido sube, por eso los enemigos casi siempre la tendrán llena. Da igual cuantas veces os tumben siempre y cuando el luchador tenga vida y stamina se levantará como si nada y seguirá luchando.

Los modos de juego son:

Modo Quick Bout: En este modo no se puede elegir personaje, lo elige la máquina, tanto el tuyo como el de la consola. Aquí lo único que tenéis que hacer es superar una serie de combates para ganar un trofeo, una vez ganado el trofeo, podréis comenzar desde el principio o jugar en otro modo. Este modo es más bien absurdo.

Modo Single Bout: Eligiendo un personaje y un contrincante, ya sea femenino o masculino, podéis practicar con las grandes estrellas del boxeo mundial, para al final aburrirse de jugar y no ganar nada, ya que estos combates no cuentan y da igual los que se jueguen, se ganen o se pierdan.

Modo New Carrier: Debéis crear un personaje para desafiar a todos los adversarios que estén por delante en el ránking mundial. En este modo de juego si se puede ganar un trofeo, el de campeón del mundo, pero para ello hay que sufrir mucho. Lo primero es seleccionar las características técnicas del personaje. Para ello se os facilitan unos puntos que debéis repartir como más os guste, después hay que seleccionar manager, entrenador y cutman, para que en los entrenamientos el luchador rinda más o menos y suba su experiencia y habilidades con cada movimiento. Al principio de un combate, una vez se haya elegido contrincante, se da la posibilidad de entrenar y gastar los puntos de experiencia acumulados. Todos estos puntos los recibiréis a medida que se ganen combates o se realicen más o menos golpes en un enfrentamiento. Hay cuatro modos de entrenamiento, cada uno para una función distinta, gym para rendimiento, punch para la fuerza de los golpes, cardio para la stamina y mental para los reflejos.

Los gráficos son quizás el único punto a favor del juego, ya que las caras de los personajes y su parecido con la realidad son bastante buenos.

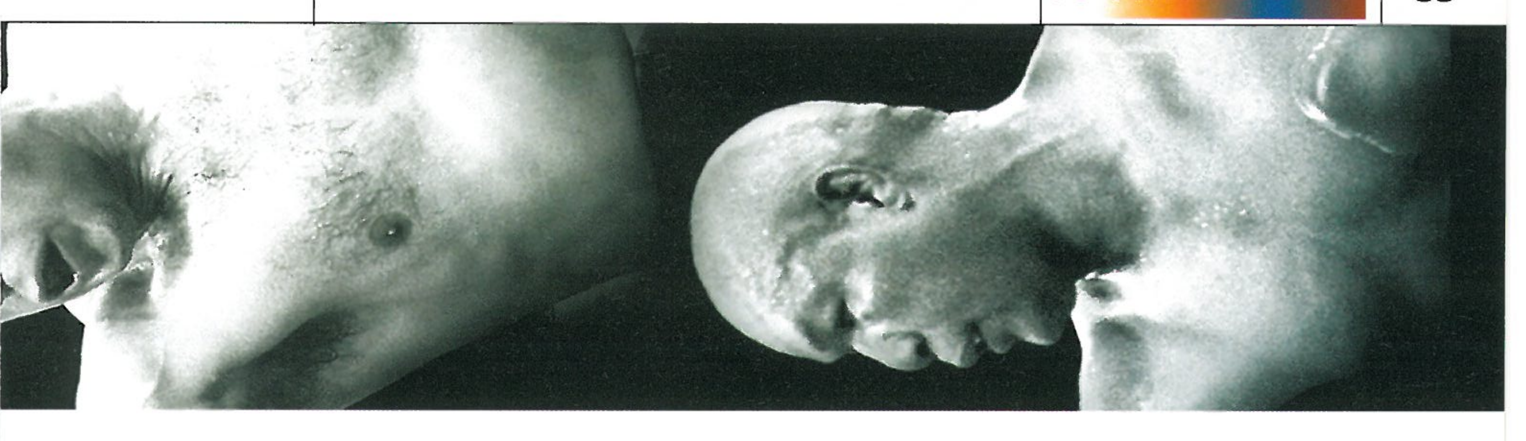
Aunque muy pesado de jugar, es una opcción más para los amantes de este deporte.

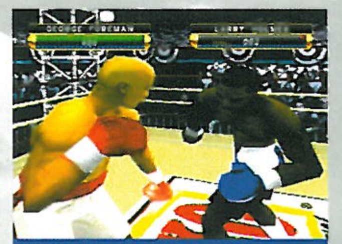

▲ Bien cubierto no hay problema. Ha dejado su lado derecho al aire, lanza un buen crochet de izquierda y...


▲ La inclusión de mujeres es uno de los rasgos más característicos de este juego.


▲ Procura que no te arrinconen contra las cuerdas, es peligroso y complicado librarse.



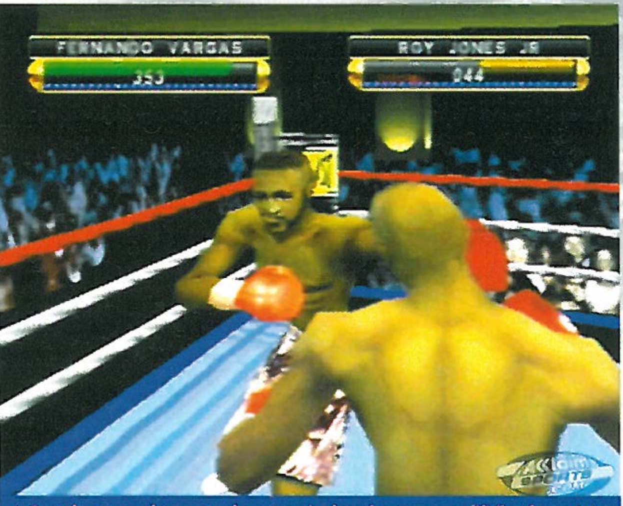




▲ Ahora es una buena ocasión para conectar ese gancho de izquierda tan famoso...



▲ Esta parece la pelea de los horteras, mira los tatuajes de este y los pantalones del otro.



▲ Cuando te encadenan una buena serie de golpes es muy difícil zafarse. Intenta cubrirte y echar para atras cuanto antes sino quieres dar con tus huesos en la lona.



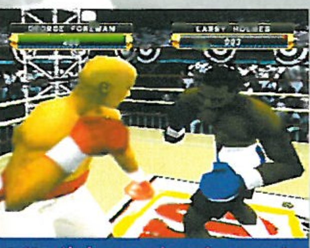
▲ Los menús de carga cuentan con imágenes tan aterradoras como esta. Si tuviéramos que pelear contra este tipo en la realidad nos íbamos a ir de varas.



▲ Foreman está a punto de anotarse una nueva victoria por K.O., ¡vaya directo!



▲ El juego cuenta con la licencia oficial de la HBO, como queda claro en todos los menús.



▲ No sólo hay que dar golpes, esquivar también es importante.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7
Las caras y la recreación de los personajes son bastante buenos.	
MUSICA Y FX	4
Los efectos suenan muy mal y la música de ambiente es demasiado cutre.	
CONTROL	5
Aunque con bastantes golpes a realizar, los comates son lentos y muy aburridos.	
INNOVACION	7
La posibilidad de elegir a mujeres es una gran novedad para un juego de boxeo.	
JUGABILIDAD	4
Los adversarios están siempre cubriéndose. Muy pocos modos de juego.	



LO BUENO Y LO MALO

Las recreaciones de las caras de los boxeadores. La posibilidad de seleccionar mujeres para luchar.

La lentitud de los combates. Los pocos modos de juego. La dificultad de los combates.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Acclaim | Desarrollador Acclaim | Fecha de salida Disponible | Tipo Motocross | PS one



Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana™

De barro hasta los...

Otro nuevo juego de motocross llega a nuestra consola con nuevos modos de juego y competiciones en las que demostrar nuestro control con el mando. Esta versión está dedicada a dos de los mejores corredores de la modalidad que en la actualidad son considerados como los mejores en sus respectivas disciplinas: McGrath y Pastrana. La modalidad Freestyle es muy conocida en USA, ya que es una de las más expectaculares y alucinantes que se pueden ver hoy en día, con saltos de infarto y rampas de vértigo.

Nada más empezar hay que seleccionar a uno de los dos personajes principales del juego, dependiendo del tipo de competición, uno será mejor que el otro en una modalidad y viceversa.

Hay dos estilos distintos que son Freestyle y Race. Pastrana es mejor en Freestyle, debido a su gran habilidad y su poco peso, es capaz de realizar saltos espectaculares, pero por el contrario McGrath es más astuto a la hora de correr en pista. Tenemos la posibilidad de correr en una u otra competición, dependiendo de lo que más nos guste.

En una la de ellas, Freestyle, hay que, en un tiempo determinado, conseguir mejor puntuación que el resto de competidores. Esto por norma general es muy fácil, ya que para ello tan sólo hemos de pillar cuestas y cuestas y en ellas realizar saltos, ya sean buenos o malos, cuantos más sean mejor. Lo importante en este estilo, no es correr más que los demás porque no servirá de nada, el circuito no tiene un sentido que seguir, incluso podemos empezar al revés y coger rampas que se encuentren por detrás nuestra. La mecánica de los saltos es muy simple. Lo único que hay que hacer es coger impulso antes de llegar a una cuesta y justo en el borde saltar para que, mientras se está en el aire, realizar el combo que más nos guste, estos combos se realizan con los gatillos y, dependiendo del tiempo que mantegamos el combo en el aire, la puntuación será mayor o menor.

El otro modo de competición es el de carrera normal en el cual debemos completar una serie de circuitos e intentar llegar el primero en cada ronda para sumar más puntos que nadie. Uno de lo factores más importantes en estas carreras son los atajos, ya que sin ellos es imposible ganar, la moto no corre lo suficiente y los pilotos parecen volar del cisquillo que llevan.

Existen varias categorías



▲ Ponerse de pie encima de la moto es una pirueta tan peligrosa como difícil de realizar.



▲ Todas las genialidades de estos dos grandes pilotos se encuentran en este juego.



▲ A pesar de no contar con escenarios de muy buena calidad los efectos de luz no están nada mal.

que a medida que avanzamos en el juego vamos descubriendo. Al principio se corre con 125cc y según acabamos los campeonatos, aparecen las de 250cc y 500cc, donde ya se ve velocidad y saltos espectaculares.

A decir verdad, no hay una gran variedad de circuitos para elegir, cada vez que se acaba una competición y corremos en otra categoría superior, aparecen los mismos escenarios por los que ya hemos pasado, quizás un poco modificados, pero siguen siendo los mismos.

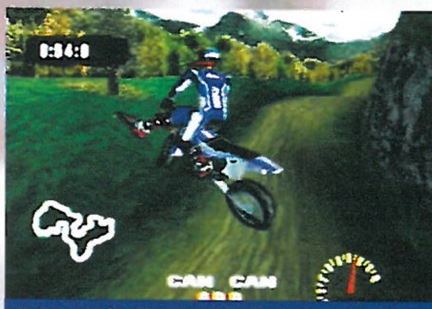
El factor más importante del juego es el más descuidado, el control es pésimo y la teoría de los combos es bastante simple, pero difícil de llevar a cabo, ya que rara es la vez que conseguimos caer bien. Las motos no giran correctamente con lo que al llegar a una cuesta podemos salir volando en cualquier dirección si no entramos rectos y las motos se suelen frenar demasiado en las cuestas con lo que al llegar arriba de la cima no tendremos mucha velocidad.

Otro fallo muy grande es el ruido de las motos, ya que es todo el rato el mismo, aceleremos o frenemos no cambiará en absoluto, y eso después de un rato raya.

Aunque las pocas opciones para elegir personaje dejan mucho que desear, los diferentes modos de juego le dan vida a un título al que le faltan muchos detalles y que deja demasiado que desear.



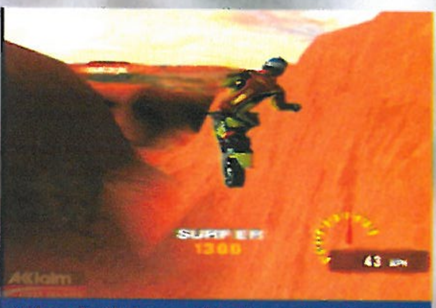
▲ Una de las chorradas favoritas de los pilotos americanos de supercross.



▲ A este trick se le conoce con el nombre de can-can, adivina por qué.



▲ Los escenarios de supercross son enrevesados y con saltos espectaculares.



▲ No podían haber escogido otro nombre más apropiado que este para surfear por ese mar de dunas.



▲ ¡Muy bonito! ¿Es que estos guiris no saben que Córdoba se escribe con B? ¿Qué les parecería si nosotros escribiéramos "Chespir"?.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Nota	Comentario
GRÁFICOS	6,5	Los escenarios se pixelan demasiado. Los corredores están mal hechos.
MÚSICA Y FX	6	El constante ruido de las motos se hace muy pesado.
CONTROL	5	Los movimientos de la moto son poco realistas y caer bien en los saltos es difícil.
INNOVACIÓN	7	El único modo que merece la pena es el Freestyle.
JUGABILIDAD	6	Una gran variedad de magias y movimientos para realizar, a la vez que movimientos.

Interes

1ª HORA | 1º DIA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los modos de juego y sus diferentes estilos.

▼ El control. La música. La repetitividad de las pantallas.

PUNTUACIÓN FINAL:



BLADE

A LA CAZA DEL DEMONIO

¿Quién es Blade? Si, ya sé que es Wesley Snipes en la peli, pero ¿qué es lo que es en realidad? Pues para empezar es un mutante. Vamos, que no es ni un humano, ni un zombi, ni un vampiro. Es como mitad y mitad.
Si has visto la peli, todo esto te resultará familiar, pero si eres nuevo en este mundillo de vampiros, demonios y almas corruptas, has de saber que el mundo está dividido en distintas criaturas. Blade es el caza vampiros más temido de Gothic City. Tu misión es cargarte sin ningún tipo de remordimiento ni cargo de conciencia a todos y cada uno de los vampiros que te acechen. ¿Qué como?
Pues este es uno de los puntos fuertes de este juego basado en la película homónima. Cada enemigo tiene una manera "lógica" de ser eliminado, es decir, que cada bicho demoniaco tiene un punto débil que has de saber detectar en medio de la lucha, para evitarte así un gasto inútil de munición innecesaria, que en un futuro puede ser determinante para tu supervivencia.
Así, utilizando tu detector de enemigos, has de seleccionar el arma apropiada, que va desde tu propia destreza personal a través de puñetazos y patadas, hasta pistolas con balas de plata, de oro, metralletas, y como no, espadas.

Por supuesto, el personaje empieza casi a dos velas, o sea, que no tienes un pavo, apenas armas y munición, ni espada ni ná, pero tu instinto debe ser suficiente para ir consiguiendo todo esto. Poco a poco, y con una buena administración de recursos, irás recogiendo de los cadáveres que vayas dejando a tu paso, todo aquello que te vaya siendo válido, desde dinero a kit médicos.

Deberás enfrentarte a las terribles criaturas de la noche, envolviéndote en los logrados escenarios sacados de la película, que harán que te tengas que sumergir desde las alcantarillas de Gothic City, hasta el Museo de la ciudad.

En cuanto al aspecto gráfico del juego poco se puede objetar. Los escenarios nocturnos, oscuros, tétricos, góticos, tenebrosos...te introducen rápidamente en la trama.
Los personajes también aparecen bastante bien caracterizados, desde el propio Blade, hasta los perros asesinos que te atacan.

El sonido lo cierto es que no aporta nada nuevo al género, y quizá sea el punto débil del juego, aunque tampoco es que sea para ponerse a llorar.
La jugabilidad es también destacable, el manejo de tu cazavampiros particular es correcto, y su control no es difícil. Lo más complicado, y a la vez lo más interesante, es el análisis precombate que has de realizar de las criaturas que te persiguen, para poder así seleccionar tus recursos de manera inteligente.
Y es que esto es lo más novedoso que aporta este juego. Este ataque inteligente, por llamarlo de alguna manera, hace que no sea el típico juego de matar zombis a saco, y que tenga cierto grado de estrategia que añade interés a este héroe de la pantalla. No va a ser cuestión de coser y cantar.
Vas a tener que sudar sangre (si es que este tío tiene) si quieres avanzar por las oscuras calles de Gothic City.

▲ No sólo las armas son importantes en este juego, un buen dominio del combate cuerpo a cuerpo te sacará de más de un apuro.

Nos encontramos por tanto ante un juego bastante recomendable, y que no hay que confundir con la versión homónima para PC, ya que esta está basada completamente en la película, mientras que la otra no.

Como es lógico, tus progresos podrán ser grabados en tu memory card, a través de puntos de grabación que te irás encontrando entre exorcismo y exorcismo. Ten cuidado y no la grabes en cuanto lo encuentres, porque te puede sorprender un demonio cachondo de estos, y como según lo grabes desaparece, puedes liarla y cargarte toda la partidita por tener prisa.

Bueno, dicho todo esto, este juego es una fiel reproducción de la exitosa película de Hollywood, aparte de un entretenido pasatiempo para nuestras almas cándidas aún libres de exorcismo.



▲ Por supuesto, en un juego que se llama Blade, no podía faltar la espada, que además es un elemento muy importante.



▲ El ambiente tenebroso y oscuro de Gothic City está presente durante toda la aventura.



▲ Investiga todos los objetos del escenario, en más de una ocasión tendrás que encontrar algún que otro interruptor o arma.



▲ Ese vampiro se va a convertir... pero en un pincho moruno. ¡Duro con él!





▲ Para acabar con algunos enemigos hace falta usar la munición apropiada, ten esto muy en cuenta.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8,5
Buenos escenarios 3D. Buen movimiento de cámara.	
MÚSICA Y FX	7
No nos dice nada nuevo. Del montón.	
CONTROL	8,5
Óptimo. Sencillo, cómodo y útil.	
INNOVACIÓN	9
No mates a saco, piensa, o lo tendrás crudo.	
JUGABILIDAD	8,5
Vive la película en primera persona.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Si te gustó la película, te gustará el juego. La necesidad de optimizar recursos armamentísticos.

▼ Quizá la música muy común y los efectos especiales muy normalitos.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-4 jugadores 1x

Distribuidor Konami
Desarrollador KCEO
Fecha de salida Disponible
Tipo Fútbol
PS one

La verdad es que todo esto a primera vista nos ha parecido una tomadura de pelo de lo más auténtica. Toda la redacción esperaba ansiosamente la llegada de este nuevo título, mientras seguíamos saboreando el veterano pero a su vez inigualable ISS Pro Evolution; y de verdad que no os podéis imaginar el mosqueo que nos hemos cogido probando este bodrio que nos ha dejado absolutamente helados.

No hace falta que os hablemos de ISS ProEv, juego del que ha disfrutado medio país (y los que todavía lo seguimos haciendo); pues claro, nos empiezan a comentar que Konami va a sacar un nuevo ISS, con licencias, nombres reales y todo eso, y ¿A quién no se le hace la boca agua?

Luego llega la segunda parte y todavía más emocionante. Recibimos un CD en el que pone ISS2000, lo colocamos en nuestra Play con el cariño con el que una madre cuida a su hijo, encendemos, esperamos a que cargue. Poco a poco comienzan a salir los primeros comentarios de todo los que estamos observando atentamente el televisor: "que presentación más sencillita, ¿No?", "que raros son los menús, y que lío más grande, ¿verdad?", sale por ahí un optimista que comenta: "no os preocupéis, seguro que el juego es espectacular". ¿Queréis saber como acaba la historia? Pues una Play apagada a los 10 minutos con unos cuantos videoconsoleros completamente frustrados, y un juego que nadie quiere analizar porque nadie quiere volver a jugar. Al final me ha tocado a mí, que le vamos a hacer.

La verdad es que no me apetece nada ponerme a contaros lo que podéis encontrar en este juego, porque la verdad es que no tiene demasiado que contar, por lo menos desde el lado positivo. Igual que ISS Pro Evolution fue un paso adelante espectacular, y se convirtió en uno de los títulos claves de la historia de los juegos de simulación futbolera, ISS2000 es un auténtico retroceso hacia los juegos más prehistóricos, desesperantes y aburridos del siglo XX que dejamos hace poco. Por supuesto, todos esperábamos con ansiedad este título, pensando que podía ser "la caña de España". Con alguna que otra mejora sobre ISS Pro Ev (y eso que es difícil mejorarle), y las licencias de los que nos habían hablado, todos teníamos en mente un juegazo que nos iba a enganchar como ningún otro, y sin embargo hemos encontrado un CD al que hemos cogido manía por la cara con la que nos ha dejado.

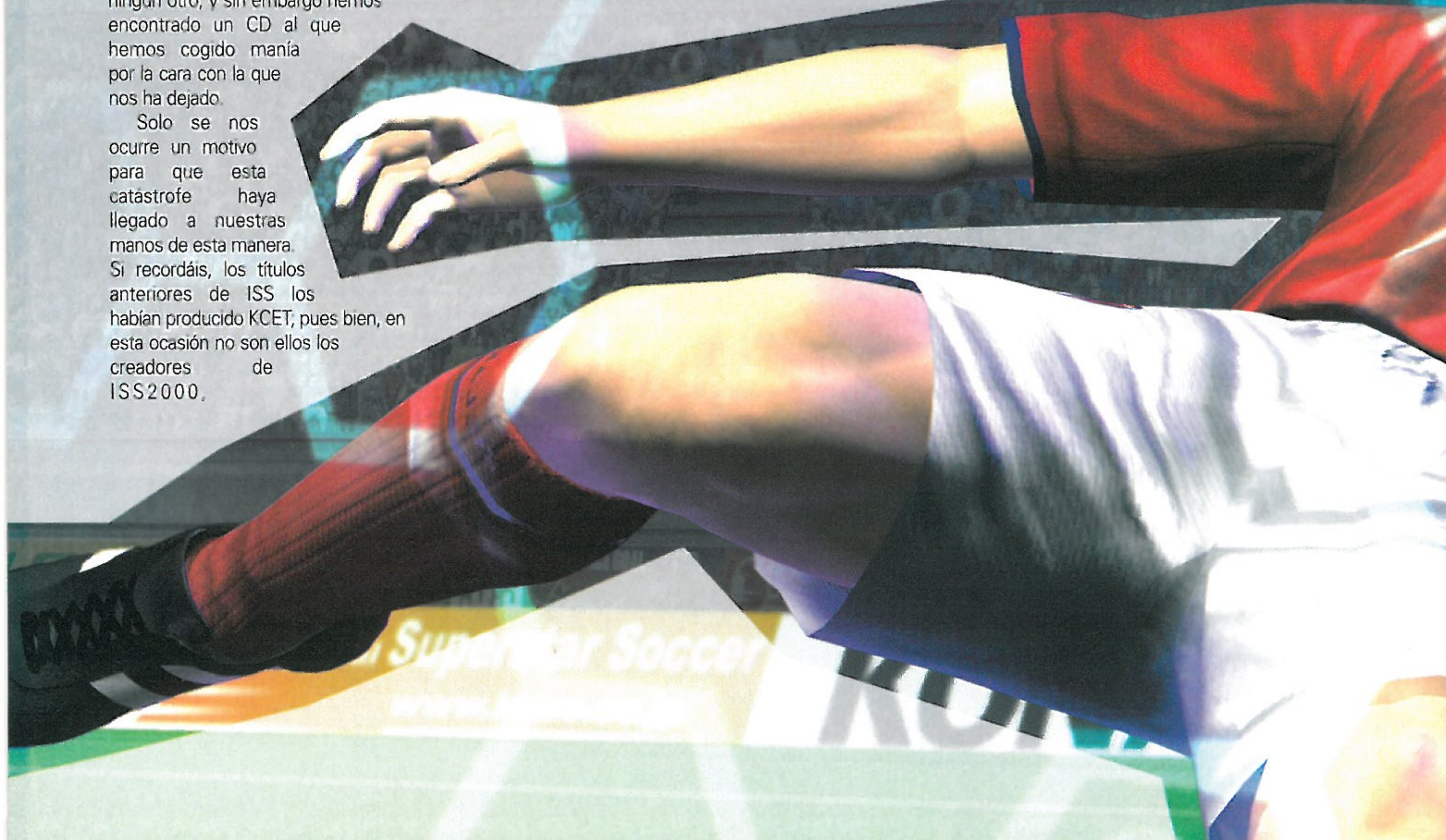
Solo se nos ocurre un motivo para que esta catástrofe haya llegado a nuestras manos de esta manera. Si recordáis, los títulos anteriores de ISS los habían producido KCET; pues bien, en esta ocasión no son ellos los creadores de ISS2000, sino unos desarrolladores diferentes de la compañía KCEO. Parece ser, que se trata de una conversión de un juego de N64, con lo que ya se observa que no se lo han currado mucho para incluir mejoras. Sin embargo, un rumor esperanzador nos informa de que por marzo o abril salga ISS Pro EV2, el cual esperamos que consiga ser un paso importante hacia delante.

De todas formas, por si alguno todavía quiere saber como es este juego, y tiene intención hasta de comprárselo (será porque le sobra el dinero, claro), os cuento. ISS2000 tiene un motor de juego bastante peculiar, en el que apenas podemos desarrollar jugadas con cierto realismo. Los jugadores están hechos de forma bastante amorfa, y el árbitro sacando tarjetas es un auténtico esperpento gráfico, que aparece en una ventanita.

Las jugadas de ataque se resuelven con un pelotazo a donde salga, ya que los disparos realizados no tienen ninguna lógica. Los pases también son imprecisos, y el portero es una especie de máquina a la que no hay quien le meta gol. Por supuesto, la variedad táctica brilla por su ausencia. Nos han resultado intragables otros aspectos del juego como el marcador de tiempo, o que el equipo controlado por la máquina se ponga a hacer cambios y a perder el tiempo mientras nos tiramos de los pelos y nos pegamos cabezazos contra la pared.

Lo de las licencias tampoco es del todo cierto. Es verdad que algunos equipos están con los nombres reales (aunque no del todo actualizados), pero en otros no es que los nombres se parezcan como en anteriores ediciones, sino que están completamente inventados. No sabemos si este aspecto de los nombres lo cambiarán a última hora, pero; ¿sabéis una cosa? : Nos da lo mismo. Sobre los comentarios en castellano, ya que la copia que hemos analizado está en inglés, no tenemos noticias, pero ya que estamos podían hacerlos Tamara y Toni Genil.

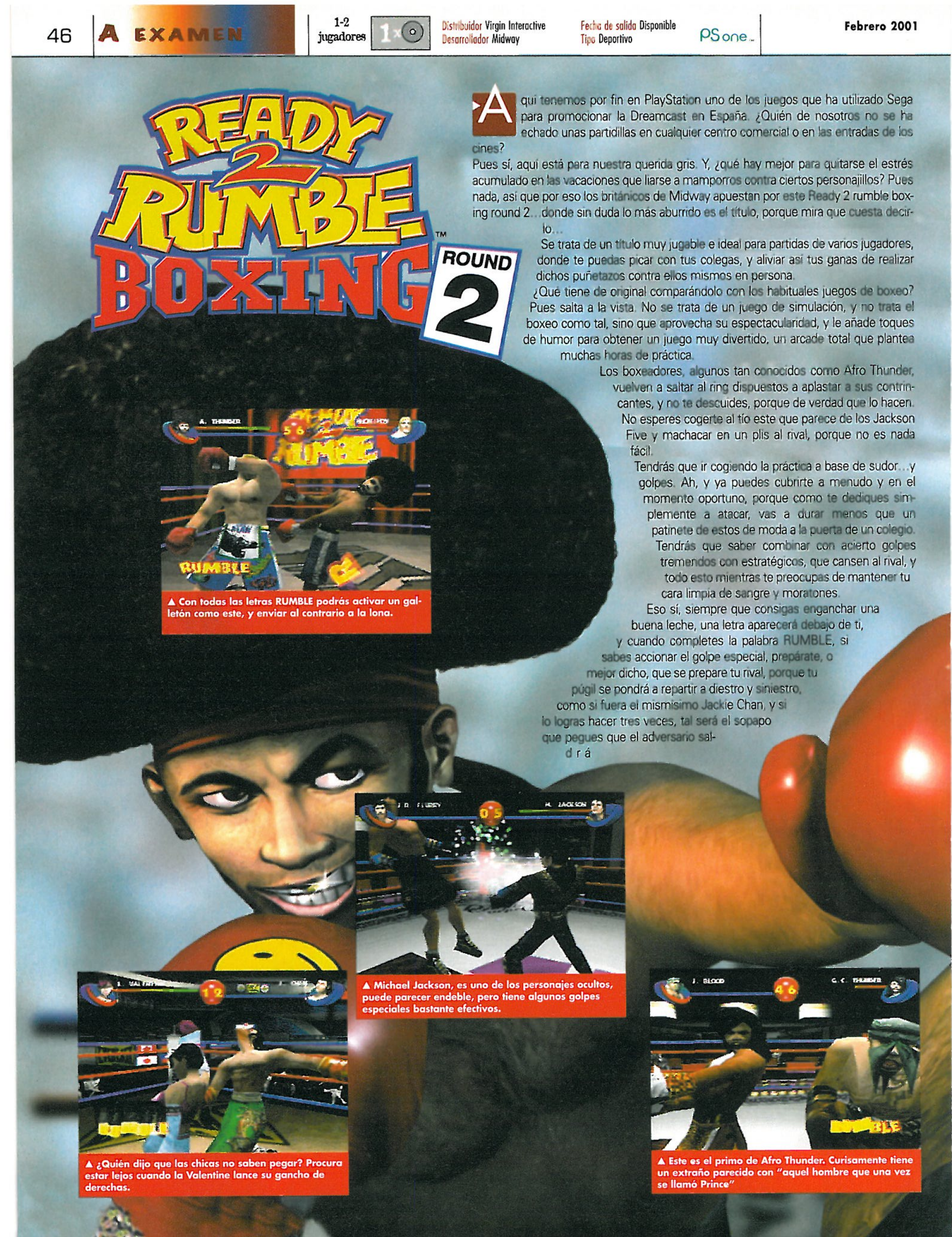
Con todo lo que os hemos comentado, ya os habréis hecho a la idea de que ISS2000 no es precisamente nuestro juego preferido, pero en fin, cosas peores se han visto. No seas cruel, y no se lo recomiendes ni a tu peor enemigo.





1-2 jugadores 1x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Midway
Fecha de salida Disponible
Tipo Deportivo
PS one



Aquí tenemos por fin en PlayStation uno de los juegos que ha utilizado Sega para promocionar la Dreamcast en España. ¿Quién de nosotros no se ha echado unas partidillas en cualquier centro comercial o en las entradas de los cines?

Pues sí, aquí está para nuestra querida gris. Y, ¿qué hay mejor para quitarse el estrés acumulado en las vacaciones que liarse a mamporros contra ciertos personajillos? Pues nada, así que por eso los británicos de Midway apuestan por este Ready 2 rumble boxing round 2... donde sin duda lo más aburrido es el título, porque mira que cuesta decirlo...

Se trata de un título muy jugable e ideal para partidas de varios jugadores, donde te puedas picar con tus colegas, y aliviar así tus ganas de realizar dichos puñetazos contra ellos mismos en persona.

¿Qué tiene de original comparándolo con los habituales juegos de boxeo? Pues salta a la vista. No se trata de un juego de simulación, y no trata el boxeo como tal, sino que aprovecha su espectacularidad, y le añade toques de humor para obtener un juego muy divertido, un arcade total que plantea muchas horas de práctica.

Los boxeadores, algunos tan conocidos como Afro Thunder, vuelven a saltar al ring dispuestos a aplastar a sus contrincantes, y no te descuides, porque de verdad que lo hacen. No esperes cogerte al tío este que parece de los Jackson Five y machacar en un plis al rival, porque no es nada fácil.

Tendrás que ir cogiendo la práctica a base de sudor... y golpes. Ah, y ya puedes cubrirte a menudo y en el momento oportuno, porque como te dediques simplemente a atacar, vas a durar menos que un patinete de estos de moda a la puerta de un colegio. Tendrás que saber combinar con acierto golpes tremendos con estratégicos, que cansen al rival, y todo esto mientras te preocupas de mantener tu cara limpia de sangre y moratones.

Eso sí, siempre que consigas enganchar una buena leche, una letra aparecerá debajo de ti, y cuando completes la palabra RUMBLE, si sabes accionar el golpe especial, prepárate, o mejor dicho, que se prepare tu rival, porque tu púgil se pondrá a repartir a diestro y siniestro, como si fuera el mismísimo Jackie Chan, y si lo logras hacer tres veces, tal será el sopapo que pegues que el adversario saldrá

▲ Con todas las letras RUMBLE podrás activar un galletón como este, y enviar al contrario a la lona.

▲ Michael Jackson, es uno de los personajes ocultos, puede parecer endeble, pero tiene algunos golpes especiales bastante efectivos.

▲ ¿Quién dijo que las chicas no saben pegar? Procura estar lejos cuando la Valentine lance su gancho de derechas.

▲ Este es el primo de Afro Thunder. Curisamente tiene un extraño parecido con "aquel hombre que una vez se llamó Prince"

despedido del ring a lo pressing catch y ganarás el combate por K.O. Además de repartiendo, también pcuedes conseguir letras insultando al contrario, mediante unos movimientos bastante difíciles de realizar pero mogollón de chulos, aunque eso sí, si lo consigues y el rival está cerca, la has cagado, te la vas a llevar buena...

En cuanto a los gráficos no podemos poner ninguna pega, porque son muy buenos, simpáticos y divertidos. Los boxeadores, los árbitros, las presentaciones, el público, el cuadrilátero...todo está más que currado.

La jugabilidad es también bastante elevada, te lo puedes pasar bastante bien peleando, sobre todo en el modo dos jugadores.

También hay que destacar que cada púgil tiene sus golpes especiales, de manera que cuando aprendas a manejar a uno, no te conformes e inténtalo con los que hasta ahora eran tu peor pesadilla.

Además existen varias modalidades de juego que harán que no te canses rápido de la rutina de boxear.

Por un lado está el modo Arcade, ya sabéis, típico de maquinitas, a eliminatorias. En cuanto te tumben, eliminado, a casita, a entrenar más.

Luego está el modo Campeonato, en el que empezarás con un tío un poco lamentable y enclenque que si no quieres que te lo retiren en silla de ruedas, has de meterle a jornadas intensivas de gimnasio. Allí encontrarás divertidos minijuegos, hasta 7, tales como la comba, el típico saquito...vamos, que aquí es donde puedes crearte poco a poco y sin esfuerzo a tu Rocky Balboa particular...

Poco a poco, según veas que tu púgil va poniéndose cuadrado, le meterás a saco a por dinero, vitaminas...y títulos, como no.

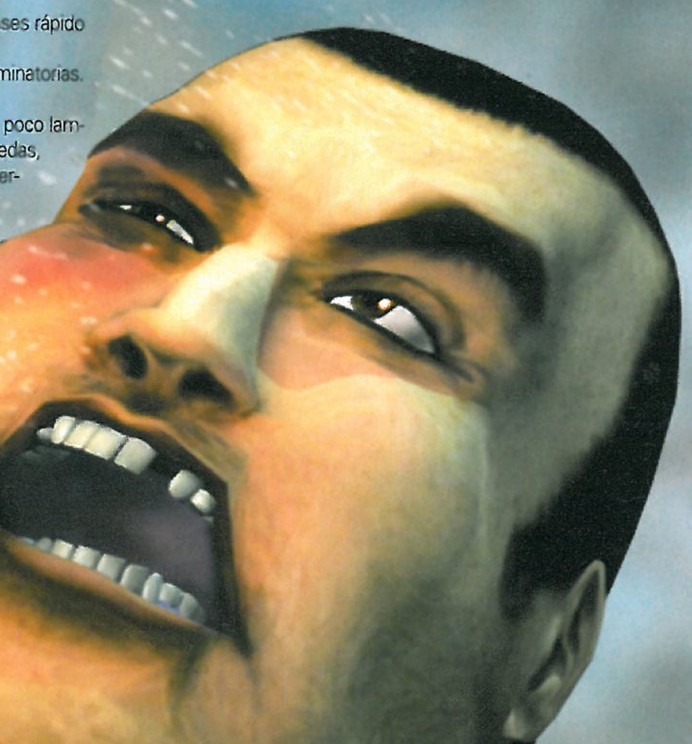
También puedes crear un torneo personalizado, donde puedes luchar contra tus amigos para dictaminar quien es el más fuerte en las cuerdas.

Y por último, existe también la posibilidad del modo batalla en equipo, donde como si de una Royal Rumble se tratara, dos equipos de varios jugadores se pelean, ganando el primero que acabe con todos los del contrincante.

Los comentarios sonoros también son divertidos. Así que la verdad es que se trata de un juego bastante recomendable dentro de los del género.

Si lo que quieres es divertirte a base de leches, y sin que nadie te eche la bronca por ello, y encima no hagas daño (físico) a nadie...pues ya sabes...al ring.

Y si eres de los buenos, te encontrarás en el cuadrilátero con...Shaquille O'Neal, Michael Jackson, etc...¿Qué más quieres?



▲ Aprieta los botones laterales dos veces seguidas y activarás el ataque de furia RUMBLE, cuando están las letras en blanco será más potente.



▲ No es un simulador de boxeo ni mucho menos, pero tiene golpes mejor conseguidos y más divertidos.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8,5
Muy divertidos y logrados.	
MÚSICA Y FX	7,5
Entretenido, acorde con el resto.	
CONTROL	7,5
No está mal, a veces complejo.	
INNOVACIÓN	7,5
En relación a los de su género, novedoso.	
JUGABILIDAD	9,5
Bastante alta, sobre todo a dobles.	

Interes

1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

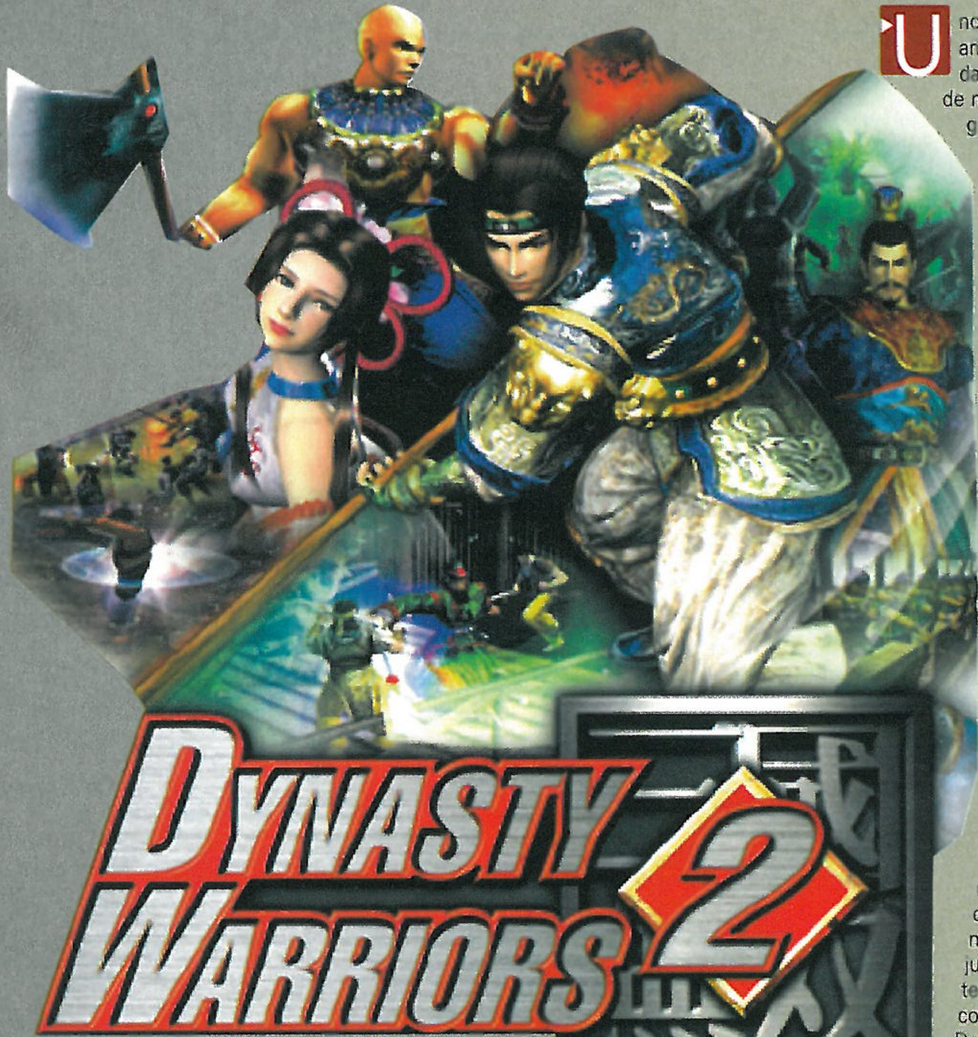
LO BUENO Y LO MALO

▲ La diversión, la originalidad de los boxeadores, los gráficos, y sobre todo...las sorpresas.

▼ La monotonía de ser siempre una lucha similar. Cierta dificultad. Y sobre todo...que no esté Poli Díaz.

PUNTUACIÓN FINAL:





Dynasty Warriors 2

Uno de los juegos de acción más impresionantes hasta la fecha llega a PS2. La segunda parte de esta saga llega con un montón de novedades y una increíble calidad gráfica, gracias a las capacidades de la nueva plataforma. Una gran variedad de personajes, escenarios y misiones hacen que este juego sea muy adictivo aunque un poco pesado por su repetitividad a la hora de acabar con los enemigos. Con varios modos de juego y una variedad increíble de movimientos alucinantes se convierte sin duda alguna en uno de los juegos más bestiales que hayan salido a fecha de hoy. La mezcla entre juego de acción y estrategia ha resultado ser más prometedora de lo que se esperaba.

El juego consiste en reestablecer la paz entre las diferentes dinastías de la antigua China que, con la llegada del imperio romano se ven alteradas y casi destruidas por completo. Junto con otras dinastías y aliados, debemos combatir contra el grupo rebelde que se ha apoderado casi de todo el feudo. A la hora de combatir debemos llevar a todos nuestros aliados con cautela y ayudando a todo aquél que lo necesite, para ello en la parte inferior de la pantalla aparecen una serie de mensajes que nos indican como están los demás cabecillas de batalla. Dependiendo del personaje que escojamos podremos realizar unos movimientos u otros. Hay cerca de diez personajes que se irán incrementando a medida que avanzamos en el juego. Estos personajes tienen unas características independientes unos de otros, con mayor o menor fuerza, vida o defensa. Dependiendo el estilo de lucha que desempeñemos deberemos de escoger a un personaje o a otro. Si somos más temerarios y atacamos mucho escogeremos a un personaje grande y robusto que pegue buenas leches y si somos más precavidos y cagoncetes escogeremos a un personaje rápido y con una buena defensa. Los movimientos de los personajes dependen del estilo de lucha que posean, desde llevar un hacha, lanza, katana, una maza, unos cuchillos, etc... estos movimientos son rápidos y los podremos dirigir hacia donde haya más soldados para que vuelen y así quitarles del camino. Con la barra de "Mushou", que incrementa a medida que matamos hombrecillos, podemos realizar movimientos especiales que quitan más vida y tienen mayor alcance. Con esta barra podemos ejecutar dos tipos de movimientos especiales, uno que se puede combinar con el ataque normal y que produce más daño en el contrincante, pero que no lo corta, y otro que sirve para quitarnos a unos cuantos soldados del medio. Este último ataque es el más bestial y redentor que hay en el juego, haciendo saltar por los aires todo el que se encuentre cerca. Otro de los posibles ataques que hay es el del arco, en el que empezaremos con veinte flechas y que nos servirá para ataques lejanos. Las flechas al igual que los demás objetos de vida, defensa, ataque, etc... que hay en el juego se encuentran en las cajas que hay por el escenario. Otras



▲ Todos esos puntos rojos que aparecen en el mapa son los enemigos. Debes hacer una buena limpieza.



▲ Acercándote a un caballo y presionando X podrás subirte en él y causar mucho más daño entrando a la carga.



▲ Cuando la barra de "mushou" esté llena podrás realizar un ataque devastador.

MASACRE EN LA ANTIGUA CHINA



▲ Cajas, vasijas y otros elementos del escenario contienen items muy útiles como: vida, corazas, ataques especiales ...



▲ Cuidado con los arqueros que suelen encontrarse en las empalizadas, hacen pupitarrr.



▲ Aunque los mensajes están en inglés, no son difíciles de entender y nos dan una información valiosa del estado de nuestras tropas aliadas.



▲ Cada personaje usa un arma distinta; hachas, katanas, lanzas, etc. Elige el que mejor se adapte a tu estilo de lucha.

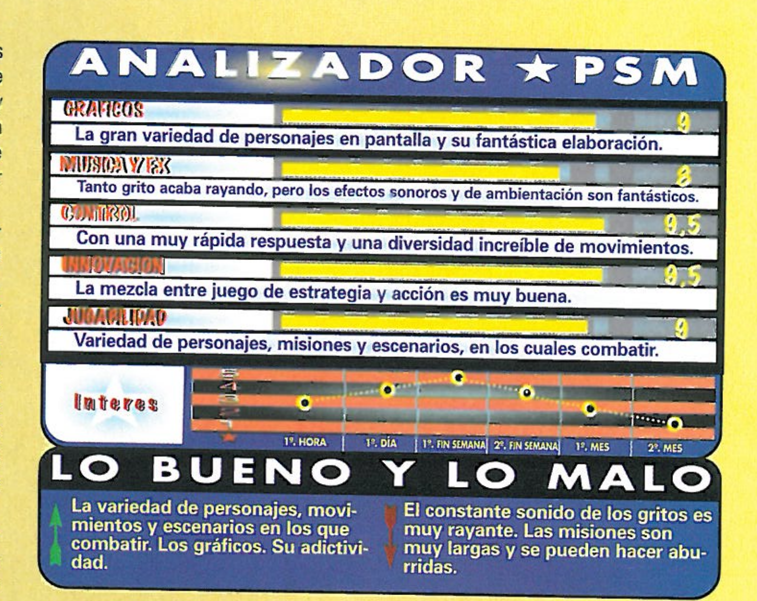


▲ Los efectos de luz son tan espectaculares como este.

veces los jefes nos las facilitarán, pero las que encontremos serán al igual de mucha ayuda. Otro posible ataque es el ataque montado a caballo, devastador y rápido, quizá sea el mejor para acabar con grupos de soldados, ya que todo lo que se encuentre por delante lo hará saltar por los aires sin miramientos.

La calidad gráfica del juego es alucinante. Aún habiendo en pantalla más de veinte y treinta personajes, todos ellos mantienen un magnífico movimiento, sin ralentizaciones y un alto nivel de detalle, sin el más mínimo indicio de pixelación del entorno. El único inconveniente de los gráficos es el efecto niebla que quita mucho escenario y no nos permite ver enemigos que puedan llegar de frente.

Dynasty Warriors sin duda marcará época en los juegos de estrategia y lucha, por su acción inagotable y su fantástica ambientación y calidad gráfica.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	La gran variedad de personajes en pantalla y su fantástica elaboración.	9
MÚSICA Y FX	Tanto grito acaba rayando, pero los efectos sonoros y de ambientación son fantásticos.	8
CONTROL	Con una muy rápida respuesta y una diversidad increíble de movimientos.	9,5
INNOVACIÓN	La mezcla entre juego de estrategia y acción es muy buena.	9,5
JUGABILIDAD	Variedad de personajes, misiones y escenarios, en los cuales combatir.	9

LO BUENO Y LO MALO

La variedad de personajes, movimientos y escenarios en los que combatir. Los gráficos. Su adictividad.

El constante sonido de los gritos es muy rayante. Las misiones son muy largas y se pueden hacer aburridas.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

TimeSplitters

UNA BATALLA DE SUPERVIVENCIA

Time Splitters es uno de los primeros juegos en primera persona que sale para PS2. Con unos gráficos de alucine, se perfila como el juego que abrirá camino a la nueva era de juego de este género hasta la salida de Unreal Tournament o Half Life. Una velocidad de movimientos increíble, hace que el juego sea un poco difícil pero asequible a todo tipo de usuarios, ya que tiene muchos modos de juego y niveles para iniciarse.

El juego consiste en realizar una serie de misiones que deberemos completar con una gran variedad de personajes. Estas misiones se realizan en diferentes entornos y escenarios, todos ellos independientes unos de otros y con una buena complejidad para buscar salidas u otros objetos que nos dan acceso al siguiente nivel. Uno de los fallos más grandes que tiene es la alta dificultad de algunas misiones, lo que nos hará repetirla varias veces si queremos pasar a la siguiente pantalla. Cuenta con un montón de modos de juego distintos y una gran variedad de personajes. Todos estos personajes son distintos para cada pantalla, dos por cada nivel, un tío y una tía.

Lo modos de juego son muy variados y diferentes. Hay tres principales, y de estos parten otros, pero con la misma finalidad. Modo historia: En este manejamos a un protagonista que tiene que avanzar por las diferentes pantallas cumpliendo una serie de misiones. En estas misiones debemos recoger un objeto en un lugar determinado para poder finalizar la misión. Los enemigos que aparecen en el juego, por norma general son zombies y para acabar con ellos debemos dispararles a la cabeza para terminar con ellos pronto. Este modo es bastante complicado y largo, por su gran cantidad de misiones y niveles por cada una de ellas, aunque será el que nos abra nuevos modos, personajes y escenarios.

Modo arcade: Este es el modo más completo debido a su extenso abanico de opciones de juego. Este modo se divide en varios como: deathmatch, una batalla en la que hay que conseguir más muertes que nadie; Bag Tag, en este hay que infiltrarse en el campo enemigo para coger más paquetes que ellos en nuestra base; Capturar la bandera, en él debemos recoger la bandera del enemigo y llevarla a nuestra base sin ser eliminados, y así hasta un montón de modos diferentes que iremos desbloqueando a medida que pasamos pantallas, como el modo escolta en el que hay que proteger a un aliado mientras llega al centro de la base enemiga.

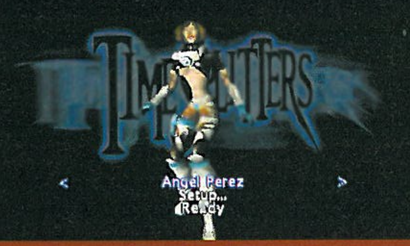
Y Modo desafío: Este modo se desbloquea cuando hemos avanzado mucho en el juego y hemos abierto la mayoría de los escenarios en varios niveles. Este modo consiste en una serie de pruebas que debemos cumplir en un tiempo determinado en los diferentes escenarios.

En las



▲ La mansión de los zombis es uno de los escenarios más difíciles ya que sólo te los cargas de un disparo en la cabeza.





▲ En cada escenario podrás escoger entre un personaje femenino y otro masculino. Esto no influye en las capacidades del personaje, sobre gustos...



▲ No sabemos si ese zombi intenta inmovilizar al personaje o es que pierde un poco de aceite. ¡Modoway al ataque...!

primeras pruebas, por ejemplo, debemos acabar con un número de zombies en un tiempo.
Con un buen arsenal a nuestra disposición podemos hacer cantidad de estropicios en los enemigos, uzis, escopetas, rifles snipers, etc...
Como era de esperar en un buen juego de primera persona, los gráficos son muy buenos y se mueven a una velocidad muy alta, sin problemas de pixelación y con una buena calidad en escenarios y personajes.
El sonido de las armas y de ambientación acaba siendo un poco pesado por su excesiva continuidad. Todas las armas emiten sonidos diferentes y muy originales. La mayoría de los sonidos de disparo se asemejan bastante a la realidad.
Este juego se perfila como uno de los lanzamientos de primera persona más divertido y variado en cuanto a modos de juego se refiere y adictividad.



▲ La velocidad del juego hace que a veces descuidemos nuestro nivel de salud centrándonos sólo en eliminar todo lo que se ponga por delante. Vigila este aspecto o no durarás mucho.



▲ Los escenarios del futuro cuentan con los personajes y las armas más extrañas de todo el juego.



▲ Es bueno saber utilizar los elementos del escenario en nuestro beneficio, ya sabes, bidones, cajas, etc. haciéndolos explotar .



▲ En el modo desafío tienes que cargarte un número de frags en un tiempo determinado.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	Rápidos y completos. Son bastante buenos pero le faltan algunos retoques.
MÚSICA Y FX	7	El sonido de las armas es bueno pero rayante.
CONTROL	9	Rápido y sencillo. Los personajes se mueven muy bien.
INNOVACIÓN	9,5	El primero de una larga lista de juegos en primera persona, esperemos.
JUGABILIDAD	9,5	Una increíble variedad de armas, misiones, modos de juego, personajes, etc...

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ La variedad de personajes, armas, escenarios, etc... El buen control.

▼ El ruido de las armas es muy repetitivo. El alto nivel de dificultad de algunas misiones.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,6



TOMB RAIDER CHRONICLES



▲ Los amigos de Lara se reúnen en la mansión de los Croft para llorar la ¿muerte de Lara?

La veterana saga vuelve a sus raíces

El quinto título de la saga, Tomb Radider Chronicles comienza cronológicamente muy próximo al sorprendente final de The Last Revelation. Lara Croft ha desaparecido y presumiblemente está muerta. Los amigos y compañeros de nuestra joven aventurera se han reunido en la mansión de los Croft para lamentar la tremenda pérdida y mantener para siempre en el recuerdo a Lara. Reunidos en torno al fuego, comienzan a comentar sus recuerdos de Lara, centrándose en algunas de sus más inolvidables aventuras.

Viendo hasta donde ha llegado la saga, Chronicles, ha acabado siendo uno de nuestros títulos favoritos. Tiene mucho en común con el último juego, pero todo resulta un poco más pulido. Desarrollar la línea argumental en base a diversos episodios ha resultado ser una idea brillante que mantiene el interés y la frescura del juego. El usuario cuenta con cuatro aventuras que superar, en las que se va a encontrar con diferentes mecanismos de juego que tendrá que dominar.

Respecto a anteriores entregas el sistema de cámaras de Tomb Raider ha mejorado notablemente, no obstante todavía cuenta con algunos problemas. No siempre es fácil ver lo que hay tras una esquina o lo que tenemos debajo lo que puede resultar peligroso. Estaréis pensando que con tantos años de desarrollo Core podría haber diseñado el sistema de cámaras perfecto que reaccionara de forma fluida ante cualquier tipo de situación. Desafortunadamente no es este el caso, todavía nos encontramos con situaciones en donde la cámara simplemente no parece ir donde queremos, esta circunstancia está especialmente presente en las luchas con los jefes finales y en algunos entornos cerrados, lo cual llega a resultar bastante molesto.

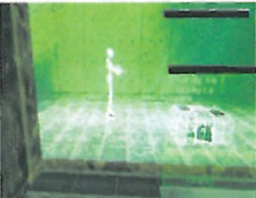
Los puzzles son más complicados y están mejor diseñados, pero no van a sorprender a los más veteranos de Tomb Raider. Encontraréis los típicos pulsa-el-interruptor, encuentra-la-llave y date-prisa-que-se-te-acaba-el-tiempo, sin embargo cuentan con una muy buena medida y lo que resulta realmente bueno, es que las soluciones a los puzzles se encuentran siempre en la zona inmediata. Además, la dificultad a nivel global en Chronicles está muy bien equilibrada. Nada nos ha resultado ni particularmente fácil ni especialmente difícil.

Aún así, este juego no consigue hacer avanzar la saga lo que cabría esperar. Hay poca innovación y cuenta con muy pocos rasgos que lo distingan. Esta es la razón por la que solo podemos recomendarlo a los verdaderos fanáticos de Tomb Raider. Aquellos de vosotros que acabasteis un poco "quemados" a partir del tercer título, no encontraréis nada que despierte vuestro interés de nuevo.

"Aquellos de vosotros que acabasteis un poco "quemados" a partir del tercer título, no encontraréis nada que despierte vuestro interés de nuevo"



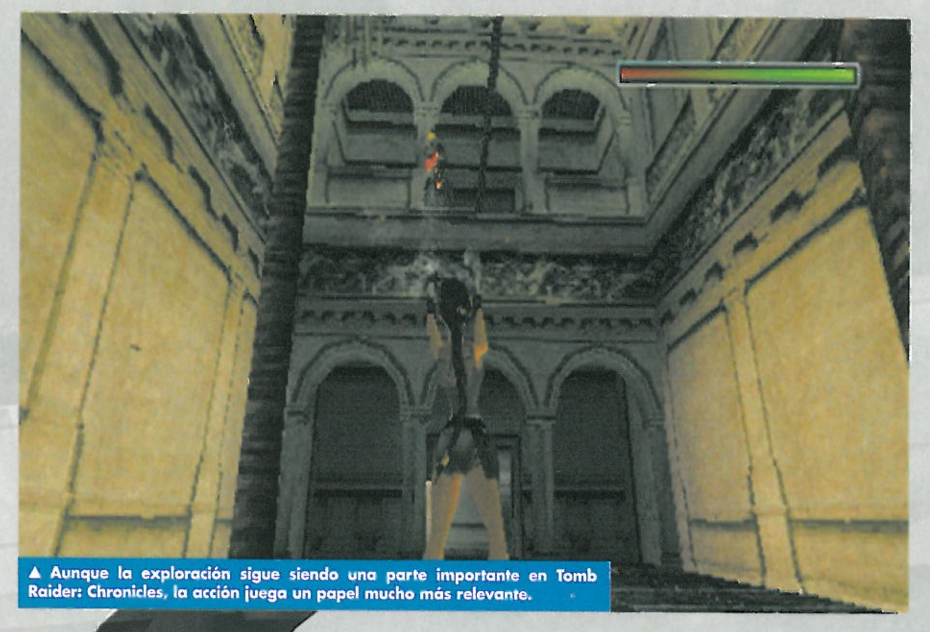












▲ Aunque la exploración sigue siendo una parte importante en Tomb Raider: Chronicles, la acción juega un papel mucho más relevante.



▲ Encontraréis numerosas formas de juego a lo largo de los cuatro episodios.

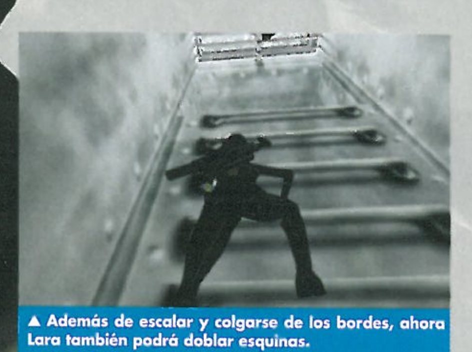


▲ En uno de los episodios, tendréis que ocultaros y acabar silenciosamente con las tropas enemigas al más puro estilo Solid Snake.



▲ Es increíble lo bien que le sienta a cualquier mujer que este buena un traje ajustado de latex negro.

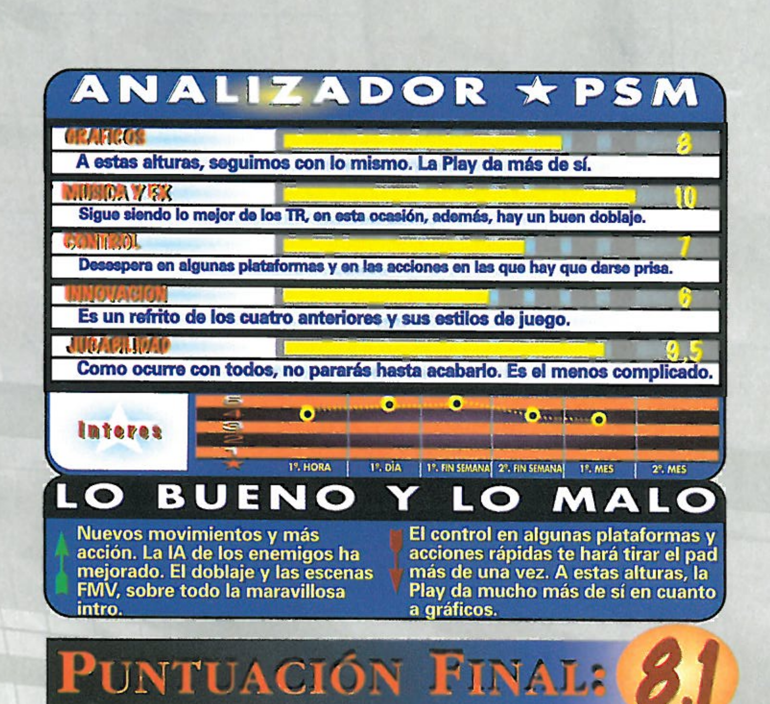
Los fanáticos de Tomb Raider van a disfrutar realmente de la variedad que nos ofrece este título, pero el resto de usuarios no van a encontrar nada nuevo o diferente con respecto a anteriores aventuras de Lara.



▲ Además de escalar y colgarse de los bordes, ahora Lara también podrá doblar esquinas.



▲ Esta fase nos parece la más cachonda de todos los TR. ¿A que nunca habías visto a Lara totalmente en pelotas? Pues ahora no puede estar más desnuda...



SnoCross CHAMPIONSHIP RACING

¡AVALANCHAAAA...!

A estas alturas y con todos los juegos que han pasado por delante de nuestras narices en la ya dilatada historia de la gris, muchos sois los que creíais que pocas cosas ya podían llegar a sorprenderos, pero lo cierto es que en Sno Cross nos encontramos con uno de los deportes que menos se prodigan en Playstation: el de las motos de nieve, un deporte repleto de velocidad, espectáculo, riesgo y todas las características e ingredientes para hacer de este título una opción muy recomendable en el mundo de los simuladores.

Sno Cross está basado en carreras sobre motos de nieve Yamaha por circuitos de todos los lugares del mundo y tan conocidos como Aspen o Calgary. Empezamos nuestra aventura como corredores conduciendo modelos de 500 cc, los más ligeros de todo el juego. Con el paso de las carreras y con los triunfos que obtengamos podremos tener acceso a otro tipo de campeonatos más prestigiosos y en los que encontraremos aparatos de 600 y hasta 700 cc.

Los modos de juego que nos ofrece este título van desde la sencilla carrera individual hasta el campeonato, pasando por la ya clásica carrera de tiempo u otras más innovadoras como la prueba de escalar montañas o el editor de circuitos.

En el modo campeonato luchamos con otros tres corredores por diferentes circuitos distribuidos por todo el mundo. Hay que quedar como mínimo en tercera posición y con el dinero que vamos obteniendo podemos mejorar las características de nuestro trineo. Existen tres campeonatos, 500,600 y 700cc, estos dos últimos sólo posibles si quedamos en primer lugar en el campeonato anterior.

El modo más curioso es el de escalar montañas, en el que tenemos tres oportunidades para remontar una pendiente vertiginosa lo más rápidamente posible. Para poder disputar esta prueba hay que superar un campeonato de 500 cc.

No sólo tenemos la oportunidad de jugar de forma individual, sino que Sno Cross presenta una opción de dos jugadores bastante divertida pero poco atractiva por la mala visión con la pantalla partida y porque no se da la misma sensación de velocidad que de forma individual.

El juego cuenta con doce trineos, todos ellos de la marca Yamaha, diseñados a partir de bocetos secretos creados por la División de Investigación y Desarrollo de Yamaha en Tokio. De este modo se consigue recrear la velocidad, las leyes físicas y las reglas de la competición para hacer posible que podamos sentir toda la acción, el peligro y la emoción de las carreras de trineos.

Las motonieves se suelen dañar a lo largo de cada carrera siendo posible bajar del primer hasta el último lugar si chocas de forma violenta contra algún obstáculo. Para mejorar o reparar la moto hay que acceder al garaje, en el que encontramos todas las piezas



▲ La posibilidad de crear tus propias pistas es lo que más nos ha gustado del juego.


▲ En las pistas nocturnas te serán de gran ayuda los faros, aunque en los saltos no verás nada.



▲ este es un circuito plano y ancho. Lo único que tienes que hacer es correr y controlar.

▲ Los escenarios están llenos de detalles como por ejemplo estas grúas del puerto.

necesarias para aumentar el nivel del trineo, aunque eso sí, a cambio de dinero.

Los circuitos en los que vamos a disputar las carreras están situados por todo el mundo, por lo que nos veremos compitiendo en lugares como Aspen (EEUU), Nagano (Japón), Calgary, o incluso un tétrico cementerio de barcos en plena Rusia.

Según el momento del día y las condiciones climatológicas durante la carrera deberemos adoptar diferentes modos de conducción para lograr el éxito.

A lo largo de las carreras podemos realizar una serie de acrobacias que nos servirán para llenar nuestros bolsillos de dinero. Para llevarlos a cabo basta con pulsar la tecla círculo e introducir con los botones de dirección la combinación correcta. Así, nos podremos poner de pie en el asiento, conducir sin manos, soltar el puño o hacer una especie de snow surf, pero si no logramos hacer bien la combinación de teclas saldremos despedidos de la moto perdiendo un tiempo precioso.

Otro de los puntos interesantes de Sno Cross es el editor de circuitos, en el que podrás crear los circuitos que tú mismo quieras. Una opción muy divertida para cuando conozcamos al dedillo todos los circuitos del juego. Podemos crear puntos de salto vertiginosos, curvas imposibles, descensos en picado, y todo lo que se nos ocurra para hacer el circuito más espectacular posible.

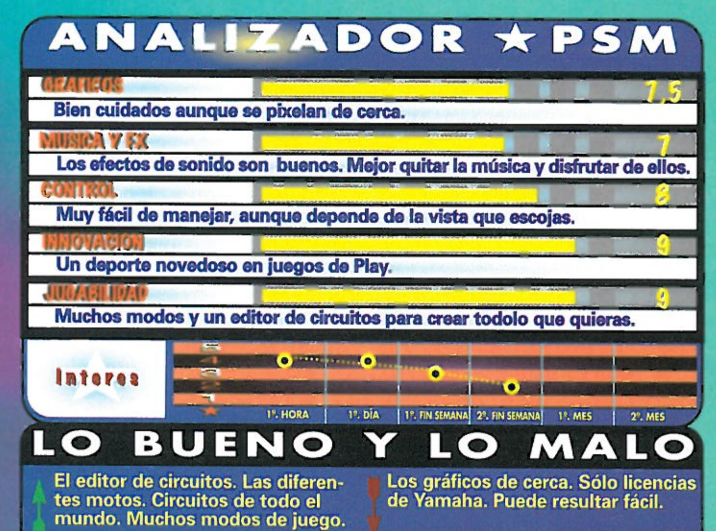
El control del trineo es sencillo pero varía según la vista que escojas. Si eliges una vista subjetiva será más fácil y ligero que si eliges otra vista desde fuera de la moto.

Los gráficos no son una maravilla pero podemos apreciar los detalles de cada uno de los distintos tipos de moto. Los circuitos están bien recreados aunque falla cuando vemos las cosas de cerca, como cuando chocamos contra una casa.

Los efectos de sonido de la moto son muy envolventes y es preferible bajar la música durante las carreras para poder apreciar como "ruge" la Yamaha.

Sno Cross se trata de un título muy jugable por todas las posibilidades que ofrece como el campeonato, con sus distintas cilindradas, o las carreras sencillas, contra el tiempo y de escalar montañas. Y a todo esto hay que añadir el editor de circuitos para crear la pista que queramos.

Sno Cross Championship Racing supone un innovador título que ofrece grandes dosis de espectáculo y velocidad a los mandos de variadas motos de nieve y recorriendo circuitos de todas las partes del mundo. Las acrobacias y el editor de circuitos ponen la guinda a un original y divertido juego.

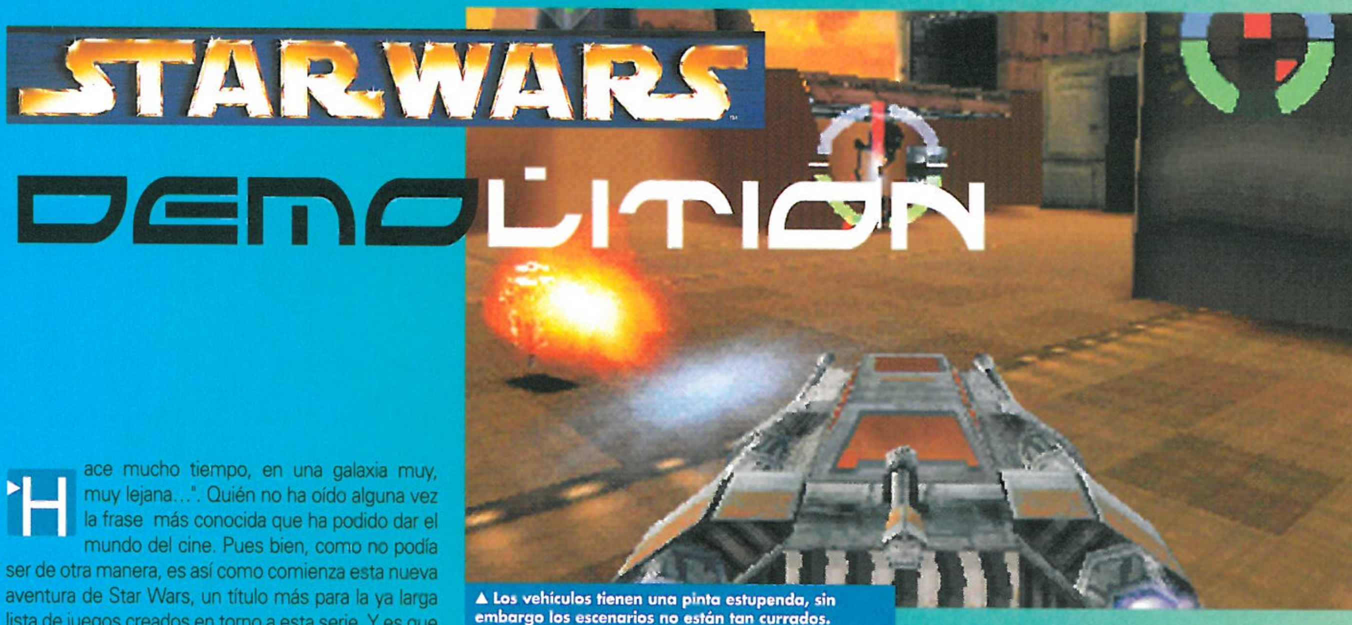


PUNTUACIÓN FINAL:


▲ Parece que las cosas se pueden complicar en la entrada de ese túnel.

1-2 jugadores | 1x CD | Distribuidor Eidos/Proein | Desarrollador Activision | Fecha de salida Disponible | Tipo Shoot'em up | PS one | Febrero 2001

STAR WARS DEMOLITION



▲ Los vehículos tienen una pinta estupenda, sin embargo los escenarios no están tan currados.

"Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...". Quién no ha oído alguna vez la frase más conocida que ha podido dar el mundo del cine. Pues bien, como no podía ser de otra manera, es así como comienza esta nueva aventura de Star Wars, un título más para la ya larga lista de juegos creados en torno a esta serie. Y es que cada vez que nos despistamos aparece el amigo George Lucas con una nueva creación que siempre viene como agua de mayo para los más fanáticos de la serie y para los propios bolsillos de mister Lucas.

El juego se basa una serie de combates entre los vehículos que han aparecido a lo largo de las películas de la saga. El responsable de tal desaguisado es el poderoso Jabba, que se ha encargado de reunir a la flor y nata del pilotaje de todo el universo Star Wars para luchar a muerte en todo tipo de arenas.

Partiendo de este argumento, Star Wars Demolition parece una opción bastante interesante tanto para jugar sólo como para echarte una partida con un colega.

En la opción de un jugador podemos elegir entre cuatro modos distintos: batalla, torneo, apuestas o caza del droide.

Los dos primeros son los modos clásicos en los juegos de este tipo. En batalla se trata de luchar a combate único con otros cuatro adversarios. Es una buena forma de coger práctica. El modo torneo es más complicado y es el que te hará ser un verdadero experto de Star Wars Demolition. El objetivo es quedar el primero tras una serie de eliminatorias que irán aumentando de dificultad. El primer combate es contra un solo adversario, luego contra dos, tres y cuatro respectivamente. Conforme destruimos a nuestros rivales obtenemos dinero que nos va a servir para desbloquear vehículos.

Los modos más novedosos son el de apuestas y el de caza del droide. En el primero se trata de apostar sobre el que creemos que será el resultado del combate. Según tengamos nuestro baremo de victorias/derrotas y lo que arriesguemos en la apuesta podremos ganar más o menos dinero.

El modo de caza del droide es el que presenta una dinámica más sencilla y el más divertido de todos. Tenemos que destruir el máximo número de droides en el tiempo que se nos da. Es fácil y práctico. Muy entretenido y recomendable para aprender a manejar los vehículos.

Y si todo esto aún no te convence merece la pena echarle un vistazo a la opción de dos jugadores, con los mismos modos que para un solo jugador aunque con alguna que otra matización.

En el modo batalla puedes jugar uno contra uno con un colega o unirte a él para luchar contra otras dos naves manejadas por la consola.En el modo torneo es preciso que ambos jugadores sobrevivan para poder ir pasando asaltos.

En apuestas, los jugadores se enfrentan unos a otros hasta que alguien llega a 10000 puntos o a cero, y en el modo de caza del droide se juega a pantalla partida, recreando así las clásicas partidas de mata mata.

Para elegir a nuestro personaje tenemos a nuestra disposición una variada lista en la que abundan los humanos, aunque también podemos encontrar personajes de razas tan variopintas como los Jawas, Wookiees, Lando Calrissian,... Cada uno posee una arma especial y un vehículo personalizado. Hay tantos vehículos como personajes. Los vehículos pueden ser más o menos veloces, resistentes, pesados,... y todo ello determinará el desenlace de cada asalto.

Las arenas en las que se desarrollan los asaltos están dispersas por todo el universo galáctico de Star Wars, así que nos veremos combatiendo en planetas como Naboo, Tattoinne, Hoth, e incluso la Estrella de la Muerte, cada uno con sus propias características físicas, ya sea nieve, desiertos, pantanos,...

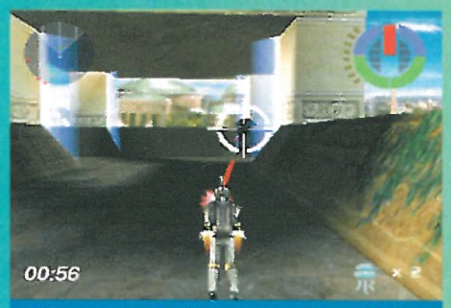
La calidad gráfica de Star Wars Demolition se aprecia mejor en la realización de los vehículos



▲ Realmente sólo hay cuatro armas diferentes en el juego, como este rayo tractor, aunque todas pueden ser mejoradas.

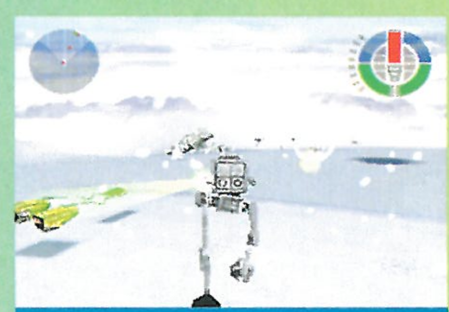


▲ El modo multijugador es más divertido que el de uno sólo, entre otras cosas porque los vehículos controlados por la CPU no son tan inalcanzables.



▲ Aunque parezca indefenso por no llevar vehículo, Bobba Fet es de los que mejor se manejan.

... Y LA SAGA CONTINUA


▲ Los Walkers, aunque son lentos, son resistentes y con una alta potencia de fuego.

▲ Hay algunas naves que aparecen en el juego pero que no son de ninguna de las películas.


▲ El Speeder es uno de nuestros vehículos favoritos, manejable, veloz y potente.

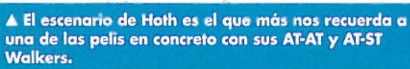
que en los escenarios, aunque hay que decir que ambos están muy cuidados. Los vehículos están bien detallados y los escenarios muestran gran parecido con la realidad, aunque falla cuando nos acercamos demasiado con la nave a algún punto, como cuando chocamos con los límites de la arena y no nos damos cuenta, por ejemplo.
Lo más destacable en este nuevo título es el alto grado de jugabilidad del que disponemos. Tenemos cuatro modos diferentes de juego para uno y dos jugadores y todos ellos realmente divertidos, sobre todo los modos de apuestas y de caza del droide.
En el apartado sonoro cabe destacar la sensación de realismo y de combate de los efectos sonoros, una sensación muy envolvente que te hace sentir como si estuvieses en la propia nave. Los comentarios están en inglés pero están muy bien realizados. La música no es nada del otro mundo, excepto el mítico inicio con la banda sonora de la saga.El control de nuestro vehículo es uno de los aspectos más densos de Star Wars Demolition. Es complicado cogerle el tranquillo porque hay que utilizar todos los botones y no están muy bien posicionados, por lo que es mejor configurarlos uno mismo.
En definitiva, Star Wars Demolition es una nueva apuesta de la inagotable factoría Lucas en la que tenemos que hacernos con todos los vehículos posibles en una serie de asaltos contra todo tipo de habitantes galácticos. Destaca por su jugabilidad aunque falla algo en el control y en la realización gráfica.

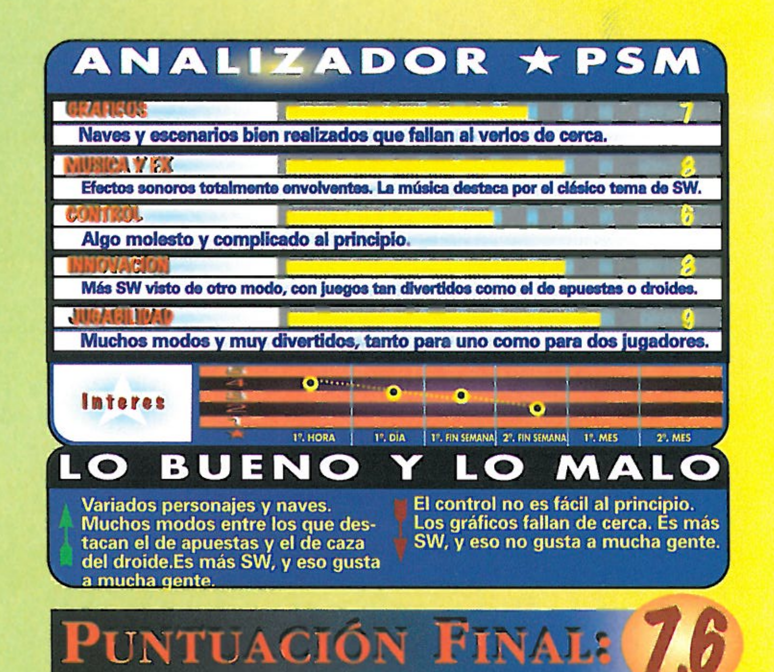


▲ El sistema de puntería no es de los mejores que hemos visto en un juego de disparos.



▲ Es muy importante que vigiles el estado de tus armas y, sobre todo, el de tus pantallas deflectoras.



▲ El escenario de Hoth es el que más nos recuerda a una de las pelis en concreto con sus AT-AT y AT-ST Walkers.



DRIVER 2

Las mejores rutas y secretos.



river 2 esta repleto de secretos y rutas. Cada una de las zonas ocultas están coloreadas en los mapas. La mejor ruta para cada misión también esta señalada.

CHICAGO

S = Coche y áreas secretas: Abre la puerta del estadio que esta cercana a las taquillas y sube las escaleras en el estadio.

Misión

1.- Una vez que salgas del callejón, ve por el campo que hay detrás de la iglesia. Asegúrate de utilizar el atajo que hay por el parque.
2.- El testigo al que tienes que cazar es duro de pelar. Ten cuidado en las esquinas, ya que son el punto ideal para atascarse y perder tiempo.
3.- Al principio no intentes ir sorteando los cubos de basura, zigzagueando sin más. Pásalos por la izquierda. Al final, asegúrate de salir y subir a la rampa.
4.- Lo más importante que tienes que recordar aquí es mantener la distancia con el coche al que estas persiguiendo. Básicamente, lo que tienes que hacer es mantener tu indicador de proximidad en verde.
5.- Cuando vayas saltando por las calles, asegúrate de no coger demasiada velocidad, de lo contrario perderás el control. También, en la larga recta que te vas a encontrar procura zigzaguear entre los coches y demás cosas que veas para despistar a la policía.
6.- Utiliza el atajo que hay detrás de la iglesia (el que utilizaste al principio de la primera misión). El tipo al que estas persiguiendo se meterá en un almacén y saldrá por la izquierda. Desde allí girará a la derecha por un callejón.
7.- Los almacenes pueden resultar un poco complicados. Primero dirigete al sur por el almacén. Más adelante saldrás por una de las puertas de la izquierda. Ve al norte una vez que hayas visto a los camiones bloqueándote el camino. Encontraras otro almacén, dirígete al sur atravesándolo. Dirigiéndote al almacén situado más al sur deberías acabar al otro lado de los camiones que te bloqueaban el paso. Cruza el puente levadizo.
8.- La lluvia hará acto de presencia en esta misión así que tómatelo con calma especialmente en las curvas. Para evitar el puente levadizo y cazar a los brasileños, la carretera que va por debajo de las vías del tren es al mejor opción.

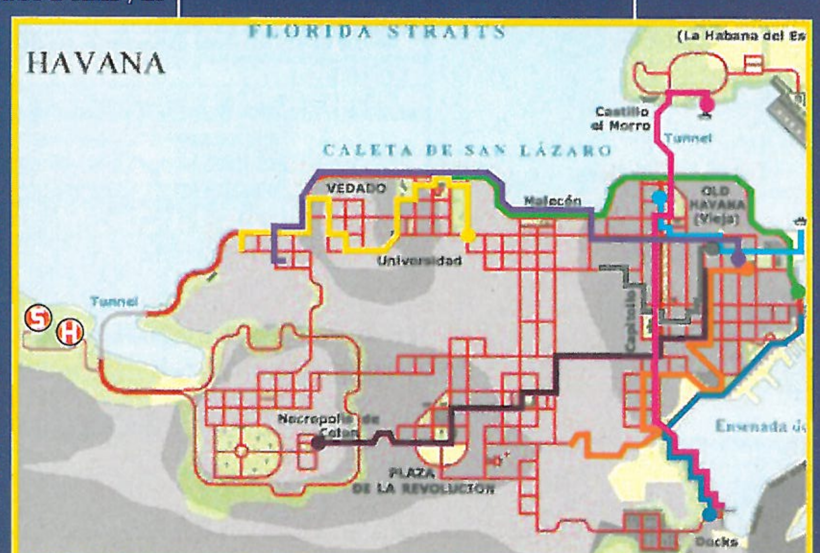


LA HABANA

S = área oculta y H = coche: Busca una barrera rodeada de árboles. A la derecha hay un interruptor, púlsalo y entra. Explora la zona y encontraras un coche en una plataforma. Busca un interruptor y púlsalo para bajar el coche.

Misión

1.- Esta misión no tiene grandes dificultades, lo único que tienes que hacer es vigilar el trafico y prestar mucha atención a tu medidor de proximidad.
2.- Muévete acortando terreno entre el tráfico y las farolas para conseguir puntos de daño o golpea el camión en las curvas, si golpeas al camión trazando por el interior de las curvas dejándole el lado malo de la curva, no perderás el control del coche.
3.- No te pongas justo detrás del camión, ya que las bombas que te tira te harán perder el control. Ten cuidado cuando te tiren una bomba en una curva; es difícil predecir el efecto que producen. Las rectas son la mejor opción a la hora de embestir al camión.
4.- El primer coche seguirá la ruta señalada hasta que te descubra. El resto de coches seguirán un patrón similar, así que no debería resultarte muy difícil seguirles.
5.- Si la policía esta demasiado cerca de ti cuando tomas una curva, lo más probable es que te empotren. Ten cuidado con la última curva a derechas que te encuentras antes de llegar al Ferry. Asegúrate de frenar lo suficiente para pasarla sin problemas, si te sales en esta curva perderás el Ferry.
6.- Acorta por el césped y los árboles para ahorrar tiempo. Al final de esta parte encontrarás una serie de curvas. No hace falta que te preocupes mucho por la poli, no obstante, deberás conducir por esta zona con bastante cuidado. Conduce por encima de las aceras y zigzaguea entre los árboles para despistar a la poli.
7.- De nuevo pasa estas curvas cuidadosamente, ya recuperarás el tiempo perdido en la recta. Al legar a la parte final puedes atravesar la calle o subir por la rampa de la izquierda, únicamente ten en cuenta que tendrás que acortar por el césped.
8.- La única dificultad de este objetivo es el tráfico. Solo tienes que tener cuidado de no ponerte demasiado nervioso pensando que puedes perder a Jericho al haber bastante trafico.
9.- Cualquier coche, menos el autobús, debería ser suficiente. El rosa es el más rápido pero se agarra poco, mientras que los otros dos son un poco más lentos pero mucho mas fáciles de controlar.
10.- Hay otras rutas aceptables, pero la clave de este nivel es permanecer lo mas recto posible. También es fácil despistar a los brasileños en las calles largas zigzagueando a través del trafico y las farolas provocando que se estrellen. Si no consigues despistarlos antes de llegar al punto de encuentro fallarás.



LAS VEGAS

S = área secreta: Atraviesa una barrera que hay entre un muro y un edificio.
H = coche oculto: Deberías encontrar una barrera negra, en la parte izquierda hay un interruptor. Púlsalo y ve a la derecha, cuando vuelvas a la calle, el coche debería estar allí.
I = invencibilidad: Hay un interruptor enfrente de uno de los edificios, púlsalo.

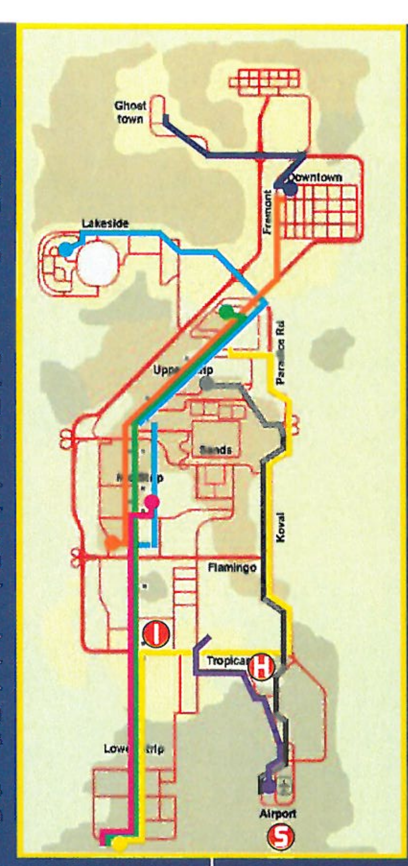
Misión

1.- A medio camino encontrarás el casino, asegúrate de reducir la marcha justo antes de las líneas centrales de la carretera para hacer la recogida. Haz el típico zigzagueo a través del trafico y las farolas para despistar a cualquiera que te persiga.

2.- Sigue la carretera, ve a la izquierda hacia la colina y atraviesa unas puertas de madera. Encontrarás dos edificios, quédate a la izquierda, después de que pases el segundo edificio, gira a la derecha. Métete en el nuevo coche que encuentras en el puente y ve a la izquierda.

3.- Al principio acorta por el jardín de una residencia con una valla de madera para llegar a otra carretera, ve a la derecha. En la segunda curva cerrada que tomes, acorta a través del jardín de una nueva zona residencial, podrás identificarla por los árboles de hoja perenne.

4.- Entre el Flamingo y el Tropicana, verás dos grandes pilares de ladrillo blanco; pásalos para



librarte de algún que otro pesado.

5.- En la esquina del Tropicana acorta a través de una zona en la que hay cables de alta tensión. En la esquina de Paradise Road verás conos negros y barriles bloqueando la calle. Gira a la izquierda y ve por la hierba hasta el otro lado. Al final, encontrarás algunos edificios, gira a la izquierda cuando los veas.

6.- Lánzate contra la ambulancia todo lo que puedas. Necesitará muchos golpes para caer, pero la persistencia tiene un premio. Líbrate del coche de la poli antes de salir de tu coche.

7.- Acorta por el campo que hay al principio, por la carretera principal.

8.- Haz un cambio de sentido inmediatamente. Tómatelo con calma en la zona de curvas y encuentra el coche que necesitas para librarte de la ASAP; utiliza el mapa para encontrar el coche. Una vez que lo hayas encontrado intenta cazarlo acortándole terreno en lugar de ir directamente a por él.

9.- Métete en el coche y dirígete al norte. Encontrarás un edificio con los muros de ladrillo y una entrada a la izquierda. Métete dentro. Una vez dentro del garaje gira a la izquierda y deberías ver el C4.

10.- En donde empiece la rampa haz un giro rápido a la izquierda. En el segundo giro difícil, sal de la carretera hacia el edificio gris de la derecha. Cuando llegues al otro lado del edificio, sal del coche, abre la puerta y pon la carga de C4.

RIO DE JANEIRO

S = área secreta y juego: Debería haber un interruptor cerca de una puerta que hay entre dos palmeras.
G = juego oculto # 2: Fuera de la carretera enfrente de una valla de madera blanca hay un interruptor.
H = coche oculto: cercano a una puerta roja de un edificio marrón hay un interruptor. Este abre una puerta en el otro lado del edificio, detrás hay un camión.
I = invencibilidad (la policía no intentará atraparte): En un edificio blanco muy grande que tiene un montón de puertas negras hay un interruptor, éste abre la puerta de una de las esquinas del edificio.

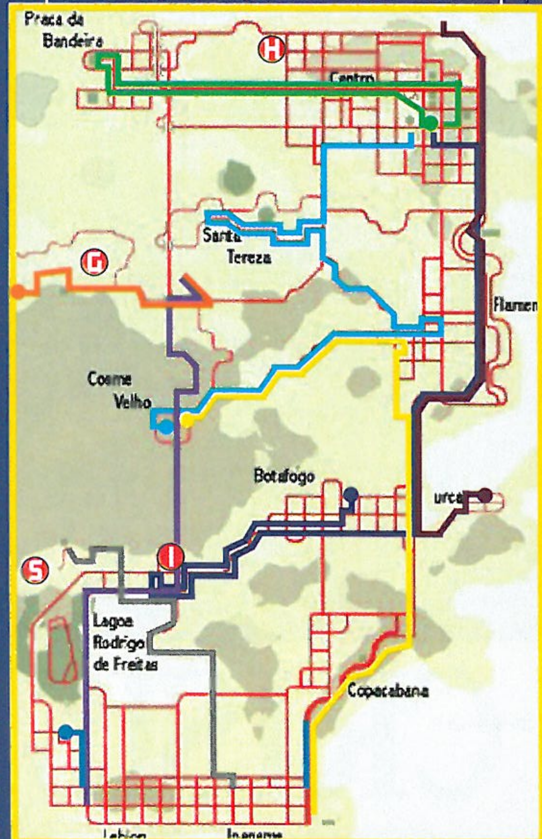
Misión

1.- Encontrarás un hueco entre dos edificios después de un par de minutos. Súbete al autobús. Acorta a través de la acera tanto como sea posible para evitar el trafico y mantener tu camino recto. Ve a la izquierda al punto de encuentro con Vasquez en la zona de Santa Tereza. Golpea a los coches. Vuelve a la carretera principal y consigue un coche rápido. Termina el objetivo.

2.- Conduce por las aceras para evitar el tráfico y hacer los giros más fáciles. Líbrate de la policía antes de llegar al cuartel. Alrededor del área Lagoa vigila el garaje de la policía. Aprieta el botón a la izquierda de la puerta pequeña y coge un coche de policía. Para terminar acorta a través del parque.

3.- Enfoca tus luces a la limusina. Cuando pare, sal y róbala. En la autopista, cuando parece que tienes que salirte de la carretera, sigue adelante hacia el atasco. Ve hacia la mansión y vuelve por donde viniste rápidamente. Justo antes de llegar al Centro gira a la derecha en un campo y bajo un pilar.

4.- Podrás cazar a tu oponente en la playa. Acaba con él. Asegúrate de golpearle mientras cambia de sentido. Evita que el coche sufra daños zigzagueando a través de los obstáculos.



5.- En la primera curva difícil a la derecha, encontrarás algunos polis, toma el atajo a través del parque de la segunda misión. Ve a los muelles atravesando una barrera que hay a la derecha. Antes de salir y meterte en el barco, aparca tu coche mirando hacia la costa. Pon las bombas y salta de la rampa del barco al suelo.

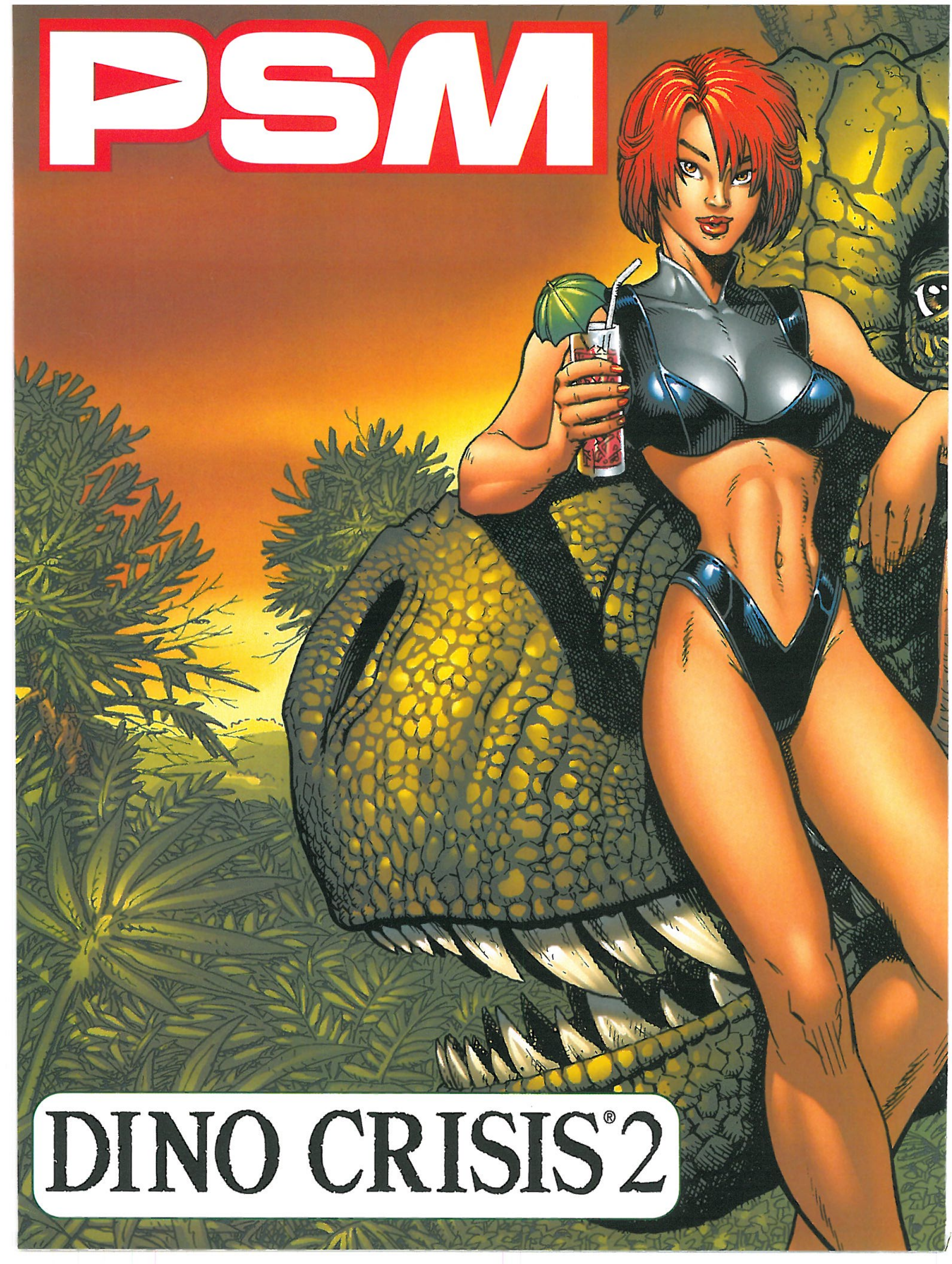
6.- Sal marcha atrás del callejón. Ten cuidado al pasar por los badenes para no saltar demasiado. Cuando salgas de la carretera reduce la marcha y ve a la rampa. Asegúrate de zigzaguear entre los árboles para despistar a la policía.

7.- Sal del coche en el que empiezas y ve a por tu coche original (el mas rápido). Intenta mantenerte enfrente del pistolero, si consigue alejarse mucho el trafico será infernal. Puedes librarte de él embistiéndole o empujándole por un precipicio.

8.- Coge todos los atajos que conozcas, la policía no te dará tregua y hay poco tiempo. Cerca de Copacabana ve a la playa. Gira a la izquierda en el embarcadero. Antes de coger a Lenny despista a la policía y salta la rampa.

9.- Ve a la izquierda pasando por un muro de cemento hasta llegar a la carretera. Pronto encontrarás a los brasileños que trataran de embestirte. Al no haber límite de tiempo, trata de evitar a todos los brasileños para minimizar los daños. Ve al helicóptero.

Bueno, esperamos que con estos consejos no te haya resultado muy difícil acabar la aventura. Ahora solo nos queda esperar que saquen un Driver 3 y sigamos disfrutando de las aventuras de Tanner. Por cierto, ¿Te pasaste el primero? Si no es así no sé a que estás esperando.


PSM
DINO CRISIS® 2





y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertaiment.

Recorta y envia el cupón adjunto (no valen fotocopias) y participa en el sorteo de 25 juegos Dino Crisis 2 que sorteamos en colaboración con Virgin Interactive

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Código Postal................. Población.......................
Provincia..
Edad..

Rellena este cupón con tus datos y envíalo a:
Revista PSM.
C/ José María Galván, nº3 bajo 1
28019 Madrid

Indica en el sobre: "Concurso Dino Crisis 2"

Odisea en PlayStation



Puede ser que este nuevo año sea el mejor que haya conocido la historia de los videojuegos. Cientos de títulos para PlayStation 2 en desarrollo, la próxima generación de sistemas de Nintendo y Microsoft en camino y Sega abriendo la vía online de las consolas. Puede parecer un tópico, pero no lo es.

Para conocer lo que nos deparará la industria este año, hemos preguntado a los distribuidores y desarrolladores con más éxito en PlayStation. Tienen mucho que decir en esto, así que presta atención.



Perfil de los Expertos de la Industria

Estas personas representan a la mayor parte de los desarrolladores para PlayStation y PS2. ¿Quién podría saber mejor que ellos lo que nos deparará el nuevo año? Aquí están, por orden alfabético de las compañías:

Activision
Larry Goldberg
Vicepresidente ejecutivo de Worldwide Studios



Capcom:
Bill Gardner
Presidente de Capcom Entertaiment





Eidos:
Rob Dyer
Presidente de Eidos Interactive



Konami:
Chris Mike
Vicepresidente de Marketing de Konami América



Namco:
Mike Fischer
Director de Marketing



Sony CE:
Shuhei Yoshida
Vicepresidente de First Play Development



1. ¿Qué tiene que hacer Sony para que PlayStation 2 se afiance en el 2001?

Activision: Sony necesita fabricar más unidades de PS2 para poder satisfacer la demanda de los usuarios. También necesita dar un soporte a terceras empresas y desarrolladores independientes para asegurarse que los nuevos juegos están a la altura del nuevo sistema.

Capcom: A corto plazo, Sony necesita centrarse en la producción de unidades para satisfacer a los consumidores. Cuanto antes afiancen los cimientos de la consola después de su lanzamiento, tendrán más posibilidades de que PS2 sea la plataforma de mayor éxito. Sony también necesitará trabajar con "third parties" (empresas fuera de Sony que desarrollan juegos para PlayStation) para asegurarse que realicen buenos juegos y les suministren todo el apoyo que puedan. Sony tiene un año para dominar el mercado antes que la nueva generación de hardware entre en la disputa. Este será un año muy importante en que el marketing de Sony, el desarrollo de juegos y las third parties deben estar sincronizadas.

Eidos: Fabricar más hardware...

Konami: Hardware, hardware, hardware. El software está, la demanda del público está. Sony necesita cumplir con su plan de 100.000 unidades por semana y todo irá solo.

Namco: Nadie se ha conseguido mantener en el número 1 del mercado con dos consolas distintas, pero parece que Sony quiere acabar con este hecho. Sony es consciente que tiene que concentrarse en los juegos - no en películas, comercio electrónico o algo distinto-. Saben que PlayStation 2 solo tendrá éxito como una aplicación multimedia para internet si siguen teniendo la mejor plataforma de juegos del mercado

Sony CE: Un continuo suministro de grandes juegos que pertenezcan a distintos géneros. Software de calidad que solo sea posible realizar en PlayStation 2, no sólo juegos con el mismo funcionamiento y buenos gráficos.

2. ¿Cuánta vida le queda a PSone y como va a deambular por el 2001?

Activision: PSone debería mantenerse fuerte durante el 2001, dada la gran base sobre la que se ha ido construyendo y su nuevo diseño. Gracias a estas razones, Activision espera seguir aportando nuevas secuelas de sus mejores productos de PSone durante este año.

Capcom: Desde el punto de vista histórico, si miramos a las consolas que tenían un afianzamiento en el mercado como MegaDrive o Super Nintendo, nos daremos cuenta de que siguieron dando guerra durante bastante tiempo. Hay cerca de 70 millones de consolas PSone en el mundo. Este número no es para tomárselo a la ligera y, ahora que ha salido PlayStation 2, olvidarnos de la hermana pequeña. Creo que verás que se sigue haciendo software para PSone. Juegos como Dino Crisis 2 muestran al consumidor que todavía queda vida en PlayStation y se pueden hacer excelentes juegos. Hay un gran número de consumidores esperando nuevos juegos para Psone, muchos más de los que tuvieron Super Nintendo o MegaDrive. En este año observarás que muchos desarrolladores se centran en PS2, pero algunos no olvidaremos la gran aceptación que tiene PSone y la compatibilidad con PlayStation 2.

Eidos: Estas Navidades y posiblemente en los primeros meses del 2001. Necesitan tener algunas franquicias y licencias, como ha ocurrido en Navidades.

Konami: Creemos que se podrá encontrar nuevo software en mercado del 2001 para PSone. La PlayStation original continuará vendiendo basándose en su amplio catálogo de títulos y en el precio.

Namco: Se lo estás preguntando a un distribuidor que consiguió buenas ventas en los 16-bits con Ms. Pac-

Man. PSone lleva años de adelanto con respecto a entonces. Cada vez vendrán menos novedades en lo que a juegos se refiere, pero debido a los grandes juegos que hay y a los esfuerzos de Sony para lanzar juegos en nuevos campos, como Nes KidCo, PSone seguirá con fuerza durante mucho tiempo.

Sony CE: Con la aceptación de la nueva PSone y el hecho de que la inmensa mayoría de los juegos de la PlayStation sean compatibles con PS2, seguirá habiendo buenos juegos para PSone durante el 2001. Sin embargo será difícil para los consumidores ya que no podrán disfrutar de los juegos y los nuevos géneros que se desarrollen para PS2. La edad media de los consumidores bajará. El presupuesto para los juegos será mayor por lo que el consumidor verá recompensado su desembolso económico en los juegos.

3. Con la próxima generación de consolas de Nintendo y Microsoft a la vuelta de la esquina, ¿cómo creéis que se van a repartir el mercado?

Capcom: Es imposible de predecir. Cada compañía tiene sus escollos, que deben salvar con acierto para poder hacerse con una parcela del mercado. Microsoft tiene muchas dificultades que superar, empezando por ser "el nuevo en el mercado". Comenzar en un nuevo mercado siempre supone un desafío, pero recuerda, Sony era el novato cuando lanzó su PlayStation. El mercado será de aquellos que mejor afronten sus obstáculos. Todos los distribuidores han iniciado una carrera para hacer que su elección sea la idónea. Sony y Nintendo han demostrado que son capaces de hacer las cosas bien, pero Microsoft es un gran contendiente con muchos recursos de los que disponer.

Eidos: No hay ninguna pista. Es demasiado pronto para aventurarse, sin saber siquiera si el hardware estará a tiempo y en cantidades suficientes.

Konami: PS2 y Xbox entraran en un duelo del cual saldrá la plataforma dominante en el mercado. Nintendo atraerá a los "jugones más jovenes" con su Gamecube, sobre todo por sus Pokèmon. Sega intentará acaparar los juegos online, pero no tardará en darse cuenta que no es suficiente en esta maratón.

Namco: Tanto Nintendo como Microsoft llevarán un año de desventaja con respecto a PS2. Pienso que la clave no está en saber si alguien va a poder desbancar a Sony del primer puesto, sino si las compañías que estén en segundo y tercer lugar vayan a ser rentables, tanto para ellas mismas como para la industria que las surta de juegos.

4. Siendo realistas, ¿cuándo se va a convertir PS2 "en algo más que una consola" y nos mostrará cosas como juegos online de banda ancha?

Capcom: ¿Si nos ofrece la posibilidad de jugar online con banda ancha seguiría siendo una consola, no? Si me estás preguntando que si pienso que se venderá como algo distinto a una consola, no creo que suceda. Aunque el reproducir películas en formato DVD en una caracterísca estupenda de PS2, Sony necesita seguir planteando su producto como una consola. Nunca ha habido ningún sistema que se haya vendido con éxito bajo la etiqueta de "un producto que lo hace todo". Creo que centrarse en el DVD, que solo es un extra atractivo, sería un error. PlayStation 2 no es un reproductor de DVD, es una consola que permite a los jugadores ver películas en este formato. El único motivo por el que PlayStation 2 se vendiera como un reproductor DVD sería que fuera más barato que los DVD más económicos. Por el momento no lo es, se podría comparar en precio a los últimos DVD que están saliendo al mercado. Con respecto al juego online con banda ancha, habría que preguntar a las empresas de telecomunicaciones cuando piensan instalar banda ancha en todos los hogares.

"Sega intentará acaparar los juegos online, pero no tardará en darse cuenta que no es suficiente"

Eidos: La clave reside en "siendo realistas" y no veo que esta consola sea de difusión masiva en, al menos, 2 o 3 años.

Konami: Siendo realistas, ¿Quién sabe? No creo que sea pronto, tal vez en 3 o 5 años.

Namco: Lo primero que tendríamos que ver es cuando estará disponible la banda ancha para la mayor parte del público y esto no pasa de la noche al día. Conseguir que monten una línea ADSL incluso aquí, en Silicon Valley, es un quebradero de cabeza. Ahora bien, tengo el PC para los juegos online, y la consola para conseguir mejores gráficos, sonido y control. Por el momento esto se va a quedar así, y francamente, me parece bien. Eso sí, PS2 tiene los mejores juegos del momento, cosa que es a lo único que hay que temer.

5. Gracias a Dreamcast y PS2 hemos visto la nueva generación de gráficos, pero los tipos de juegos eran los mismos que hablamos visto antes. ¿Cuánto tendremos que esperar para ver juegos auténticamente revolucionarios?

Activision: En líneas generales, el desarrollo de los juegos a través del tiempo ha sido evolucionario, no revolucionario. Todo lo que se ha desarrollado, ha sido por inspiración en otros juegos que ya había en el mercado. Con respecto a los juegos revolucionarios de PS2, creo que les llevará algo de tiempo a los desarrolladores familiarizarse por completo con las posibilidades de la plataforma. Probablemente sea durante la segunda o tercera generación de desarrollo para la consola cuando los juegos empiecen a hacerse plenamente con las capacidades que PlayStation 2 ofrece.

Capcom: En los juegos que tienen una autentica sensación cinemática como nuestros Resident Evil y Onimusha: Warlords, el aspecto gráfico es una gran parte de la revolución del género. Con Onimusha a la vuelta de la esquina, podría decir que entonces verás un juego revolucionario. Muchas veces, los jugones piensan que sólo unas cuantas cosas pueden ser revolucionarias. Cuando ví por primera vez la introdución y el estilo de juego de Onimusha, sentí que estaba viendo una película en vez de estar jugando. Onimusha combina excelentes gráficos con una historia estupenda y un buen manejo. Este tipo de juegos darán al consumidor la sensación de estar controlando una película. Ultrarrealismo es lo que se les pide a los desarrolladores y es lo que tienen que conseguir.

Eidos: Se está empezando a ver la revolución con las capacidades online de algunos juegos de Sega, pero hasta que no se alcance una verdadera experiencia online con los juegos, seguirán siendo juegos con mejores gráficos y procesadores más veloces respecto a PSone.

Konami: Hay que dar tiempo a los desarrolladores para trabajar con PS2 y verás como el tipo de juego que hagan será diferente. Por ahora, los desarrolladores están realizando lo que saben que tiene buena aceptación en el mercado. Posiblemente, en un año o dos, cuando se hayan familiarizado con PS2 empezaremos a ver lo que en verdad pueden hacer.

Sony CE: Shuhei Yoshida

¿Cómo vais a afrontar el desarrollo de software como first-party? ¿Vuestra meta es ser el líder?

Si, como siempre nuestra meta como first-party es ser el líder. A medida que la industria va creciendo y se diversifica cada vez más, es imposible ser la mejor compañía en todas las áreas, ya que requeriría mucho talento y experiencia conseguir sobresalir en todos los campos. Pero con todo lo que hemos hecho, me gustaría creer que somos consideradoros como uno de los líderes desarrolladores de la industria, en ésta área en particular. Nuestra meta es crear videojuegos que tengan gran aceptación en el mercado que hay en estos momentos. Esto sólo se puede conseguir lanzando juegos que la gente compre y que disfrute plenamente de ellos, lo que hará que vuelvan a comprar otro juego.

Hace poco tiempo que estás en tu puesto actual, ¿cuáles son tus primeros objetivos para el departamento?

Crear un entorno de trabajo en el cual la creatividad, la pasión y el esfuerzo se vea recompensado.

Después de haber trabajado desarrollando software en Japón y en E.E.U.U. ¿cómo compararías ambas formas de realizar videojuegos? ¿Has visto una tendencia, en lo que a entretenimiento se refiere, similar en ambas culturas?

Hay bastantes similitudes y diferencias entre ambas formas. La diferencia que más me atrajo la atención cuando llegue a U.S.A. fue la movilidad de la gente dentro de esta industria. No es que sea una excepción dentro de la industria de los videojuegos, pero en Japón la gente suele quedarse más tiempo en una compañía. Por lo general, no es fácil comenzar en una nueva compañía o equipo en los que, puede darse el caso, de que no nos encontremos con experimentados diseñadores, ingenieros o artistas, que formen parte del conjunto. Sin embargo aquí, aunque tampoco es fácil encontrar gente con talento, es posible elegir, en cierta medida, el conjunto de gente que va a conformar tu equipo. Al mismo tiempo, se corre el riesgo de mantener a los talentos de una compañía dentro de la misma.

Las similitudes entre ambos paises es que a la mayoría de la gente de la industria le gusta lo que está haciendo, es decir, le gusta hacer videojuegos. Es fácil comunicarse y entenderse con alguien cuando se habla de videojuegos y de las experiencias vividas con los mismos. Aunque hay diferencias sustanciales entre ambos mercados, se puede decir que en ambos lados se hacen grandes juegos. Estoy disfrutando trabajando con este grupo tanto como lo hice cuando trabajaba en Japón.

Namco: PlayStation nos trajo juegos en 2D y 3D. Por desgracia, ni la potencia de la PS2 puede traernos juegos en 4D ya que cosas de este estilo no existen. Lo que estoy esperando de PS2 son las sorpresas -juegos que salgan a la palestra y creen nuevos géneros-. Sin embargo no creo que sea una tarea fácil de realizar, ya que se necesitan millones de dólares para crear un nuevo juego. Espero que algo nuevo salga de "Yaroze"(¿os acordáis?) y que permita a gente que está fuera de este negocio dar a conocer sus ideas al mundo.

Sony CE: Considerando la cantidad de tiempo que han tenido para desarrollar juegos para que estuvieran disponibles con el lanzamiento de la consola, es natural que la mayoría de los juegos que están disponibles sigan mecánicas similares a las que existen en el mercado. A finales del 2001 podremos ver juegos que hayan tenido un tiempo de elaboración de 2 años - que es lo que creo que se necesita para crear algo revolucionario- junto con la primera remesa de juegos de segunda generación para PlayStation 2. Con esto, tengo en cuenta muchos juegos que traerán innovaciones nunca vistas en los videojuegos.

6. Tanto a corto como a largo plazo, ¿Cuál será el mayor reto al que deberá enfrentarse la industria de los videojuegos?

Activision: A corto plazo, el mayor reto al que se enfrentará es permitir que las compañías, que invierten en el desarrollo y la realización de videojuegos, vean recompensados sus esfuerzos mientras asumen riesgos para realizar nuevos tipos de juegos para las últimas plataformas disponibles. A largo plazo, tendrán que asegurarse que todavía hay innovación para mantener la fidelidad de los consumidores.

Capcom: Atravesar con éxito el periodo de transición que hay actualmente será un gran escollo a corto plazo. Mirando más allá en el tiempo, el inconveniente será casi el mismo, pero con un coste mucho mayor. Hacer un juego como Onimusha: Warlords será mucho más caro de desarrollar. Los presupuestos están empezando a igualarse a los de las películas y los costes serán la clave en el futuro. Los jugadores demandarán lo mejor y las compañías tendrán que esforzarse, pero cada gran juego que se desarrolla conlleva un gran riesgo financiero. Conseguir y mantener franquicias será la llave del éxito en el futuro.

Eidos: Veamos las respuestas a la última pregunta. Comprimirlo todo en un plazo de tiempo es lo que puede llevar a las compañías a la bancarrota. Este es, tanto a largo como a corto plazo, el verdarero riesgo. Las compañías deben dedicar tiempo a desarrollar juegos sin centrarse en una plataforma en concreto, cosa que se podría añadir como un riesgo a largo plazo.

Konami: A corto plazo: Sobrevivir al año de transición. Sólo hay que leer las noticias, este año va a ser difícil para todos. A largo plazo: El negocio es demasiado arriesgado. Los costes de desarrollo se han disparado y los presupuestos cada vez son mayores. Va a ser muy difícil para los pequeños desarrolladores y distribuidores entrar en nuestro negocio de 'alto riesgo'.

Namco: El mayor reto es, sin duda, los altos costes para la creación de nuevos juegos. La razón por que la música moderna ha sido tan popular es porque no costaba mucho empezar. Si Jimi Hendrix hubiera tenido que pagar un millón de dólares por su primera guitarra, no creo que escucháramos mucho rock ahora. Como el coste del desarrollo de videojuegos se está incrementando, le estamos colocando una barricada a la creatividad.

Sony CE: A corto plazo, el reto es conocer el nuevo hardware, para poder exprimir sus posibilidades y realizar mejores y novedosos juegos con mejor inteligencia artificial y así ofrecer nuevas experiencias a los jugadores. A largo plazo, tendremos que amoldar nuestros negocios para poder aprovechar las ventajas que la tecnología online pueda ofrecernos. La creatividad es un reto para nuestros equipos de desarrollo. En los próximos 4 ó 5 años se verá un cambio en el negocio de la industria de los videojuegos, si pasamos la transición con éxito.

7. Avancemos en el tiempo, cuando pensemos en los juegos que se hicieron en el 2001, ¿Cómo serán recordados?

Activision: 2001 será recordado como un año de transición en los videojuegos. Será un año donde se empiece a ver un atisbo de lo que serán los juegos de próxima generación.

Capcom: 2001 se conocerá como el año en que se lanzó la PlayStation 2. El 2001 también será el año en el que Capcom anunciará algunos de sus mejores juegos. Lo siento, pero no te puedo decir más, sólo que el 2001 será un gran año para nosotros.

Eidos: Por desgracia, el 2001 será un año de bancarrota para un gran número de compañías. También nos mostrará que los desarrolladores no sólo aprenderán los secretos de PS2 sino de las nuevas consolas que se lancen ese año. Esto será aplicable a muy pocas empresas.

Konami: Después de haber jugado a Metal Gear Solid 2 para PS2, hemos oido a los consumidores decir "Al fin la razón por la que me he comprado la PS2". También hay que darle las gracias al ingenioso "Pikachu" Gamecube, que será una plataforma imprescindible para los niños de entre 6 y 12 años. También estamos pendientes de Xbox y su amplio presupuesto para marketing y el futuro online de Sega.

Namco: Bien, estamos en el mundo de PlayStation. El próximo año a a ser un duelo de titanes para mantener o hacerse con el control. No se quien va a ganar o perder, pero vamos a observar muchas cosas en esta contienda.

Sony CE: El 2001 se recordará como el año del lanzamiento de muchas franquicias para PS2, al igual que la introducción al mercado de diverso hardware para las nuevas consolas.

8. ¿Qué grandes juegos podemos esperar que salgan de vuestras compañías para PSone y PS2?

Capcom: Obviamente, Onimusha: Warlords será uno de nuestros mayores lanzamientos. Incluso me atrevería a decir que será el juego del año para PS2. Capcom ha invertido mucho tiempo y esfuerzos para asegurarse que este juego supere a todo lo que haya en el mercado. Habrá más sorpresas, pero vendrán con el tiempo.

Konami: Nuestra linea de lanzamientos para PS2 es bastante amplia. Entre otros, tendremos juegos como Metal Gear Solid 2, Crash Bandicoot, Jurasic Park 3, Silent Hill 2, The Thing...

Namco: Namco tiene puestas sus esperanzas en Ace Combat 4 y Klonoa 2. Estamos seguros de que estos juegos sacaran partido a PS2, pero de diferentes formas.

Sony CE: Hemos anunciado Gran Turismo 3, Dark Cloud y Twisted Metal: Black. Estamos planeando el lanzamiento de otros juegos a finales de este año.

"Va a ser muy difícil para los pequeños desarrolladores y distribuidores entrar en nuestro negocio de 'alto riesgo'"

Eidos: Rob Dyer

Tomb Raider dio a conocer a Eidos en PSone. ¿Cuál va a ser la estretegia a seguir en PlayStation 2 para repetir el éxito obtenido?
Continuar desarrollando nuestros propios juegos, a la vez que mantenemos aquellos que ya existen. Intentaremos tener igual o mayor aceptación que en la hermana pequeña.

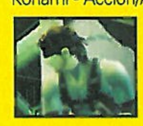
¿Se venderá Tomb Raider para PS2 en el 2001? Si no es así, ¿Habrá otro producto para acompañar el estreno de la película?
No podemos revelar todas nuestras sorpresas...

Adentrándonos en el 2001, parece ser que los desarrolladores se están diversificando en varias plataformas porque no saben cual va a ser la líder. Como una compañía curtida en este área, recordemos que Tomb Raider ya salió tanto para PSone como para PC, además de ser uno de los primeros juegos que apareció para Saturn, ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de esta política y que podemos esperar de todo esto?
Las ventajas son obvias - no puedes poner los huevos y esperar distribuirlos con facilidad en la mayoría de plataformas existentes, para así poder incrementar los beneficios-. Los problemas que implica esta estrategia, entre otros, es que necesitas tener trabajando a un equipo, aparte del principal, para asegurarse de que los juegos estarán al mismo tiempo para distintas plataformas. Este grupo podía estar desarrollando otro juego nuevo y original, ya que la estrategia multiplataforma no siempre funciona, sobre todo si el grupo de gente que utiliza cada plataforma difiere mucho entre sí. Si a esto añadimos que las compañías desarrolladoras del software no quieren ver sus juegos en otras plataformas, observarás que no es una decisión fácil de tomar.

LOS JUEGOS DEL 2001

Todavía no conocemos mucho de estos juegos, pero según vaya avanzando el 2001 iremos sabiendo más. Por desgracia no hay ningún juego de Psone, así que disculpanos por haber puesto sólo juegos de PS2. Aquí están los títulos de los juegos que más ansiamos:

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Konami - Accion/Aventura - 4° Trimestre



Por qué merece la pena: Sin ninguna duda, este es el juego del 2001. A menos que alguien nos sorprenda con algún juego mejor, MGS2 será, a todos los efectos, juego del año.

2. Final Fantasy X
Square - ROL - 4° Trimestre



Por qué merece la pena: No sabemos mucho de esta entrega, pero lo hemos incluido porque no tenemos ninguna duda de que será uno de los grandes de este año. Lo poco que hemos visto, hace meses, nos dejó impresionados.

3. Dark Cloud
Sony CE - Aventura/JDR - 2° Trimestre



Por qué merece la pena: Es un juego que tenemos muchas ganas de tenerlo en nuestras manos. Es la nueva clase de aventura épica que la nueva máquina de Sony necesita.

4. Gran Turismo 3
Sony CE - Simulador de carreras - 1° Trimestre



Por qué merece la pena: Los gráficos son absolutamente increibles y la serie nunca nos ha defraudado. La única razón para que este juego no venda un "trillón" de copias es porque no se han vendido tantas consolas.

5. Tomb Raider PS2
Eidos - Aventura - 4° Trimestre



Por qué merece la pena: No conocemos mucho más sobre el juego de lo que habeís leído aquí, pero nos ha parecido lo suficientemente bueno como para estar en esta lista. La serie necesita un toque renovado y esta entrega parece ser la solución.

6. Sillent Hill 2
Konami - Horror - 3°/4° Trimestre



Por qué merece la pena: Cuatro palabras: Asusta como el infierno. Es impresionante, no hay palabras para poder describir la increible sensación que experimentarás en tu PlayStation 2.

7. Zone of the Enders
Konami - Acción - 1° Trimestre

Por qué merece la pena: Con uno de los mejores equipos de desarrollo de esta empresa y con Hideo Kojima en la producción, este juego de mechs puede convertirse en un clásico. No sólo cuenta con una buena acción, sino que el guión es aún mejor.

8. The Bouncer
Square - Acción - 1° Trimestre



Por qué merece la pena: Este título nos preocupa, ya que después de muchas incubadoras, aún no hemos visto ninguna demo jugable. Todavía tenemos grandes esperanzas en puestas en él.

9. Onimusha: Warlords
Capcom - Acción/Aventura- 1° Trimestre



Por qué merece la pena: Es el único juego de corte Resident Evil en un futuro próximo, y promete mucho. Es más un juego de acción que de puzzles, al contrario que los RE. La demo que hemos probado nos ha entusiasmado.

10. Klonoa 2: Lunatea's Veil
Namco - Acción/Plataformas - ¿??



Por qué merece la pena: El primer Klonoa de PSone fue menospreciado. Por fortuna, la secuela nos llega a PS2 con unos gráficos increibles y con un gran estilo de juego.

11. Twisted Metal: Black
Sony CE - Combate con coches - ¿??



Por qué merece la pena: Nos encantaron las dos primeras entregas. Estamos bastante impresionados con esta nueva entrega ya que es mucho más oscura y sucia, lo que la serie necesitaba.

12. Legacy of Kain: Soul Reaver 2
Eidos - Acción/Aventura - ¿??



Por qué merece la pena: En muchos aspectos, la primera entrega fue un buen juego, con grandes aptitudes para convertirse en un clásico. Si la secuela está a la altura, tendremos un gran juego en nuestras manos.

13. Wipeout Fusion
Sony CE - Carreras - ¿??



Por qué merece la pena: Una nueva entrega de Wipeout siempre nos llama la atención, especialmente si hace su aparición en PS2. Además de nuevos circuitos, estamos seguros que será como estar en una montaña rusa del futuro.

14. The World is Not Enough
Electronic Arts - Shooter en primera persona - ¿??



Por qué merece la pena: El Goldeneye de N64 unió a "Bond" con "Shooter en primera persona". Algunos juegos de 007 han sido mejor que otros, pero nunca oímos tantas cosas buenas como con este juego para PS2.

15. Extermination
Sony CE - Acción/Aventura - ¿??



Por qué merece la pena: Este título poco conocido se cree que va a ser el bombazo del 2001. Nos da la impresión de ser una mezcla entre Resident Evil y Metal Gear, una combinación explosiva.

Activision: Larry Goldberg

Vicepresidente ejecutivo de Worldwide Studios

Activision ha avanzado mucho en estos dos últimos años, con grandes juegos como Tony Hawk y Spider-Man. ¿Cuál va a ser vuestra estrategia a seguir para manteneros arriba en el 2001?

Alcanzar el éxito con Tony Hawk y Spider-Man no ha sido fácil, pero son títulos de PlayStation. Nuestra estrategia para el 2001 es continuar desarrollando grandes juegos para PSone y expandirnos en el nuevo mercado de PlayStation 2. También intentaremos traer para aquellos que les gustó Tony Hawk y Spidey, nuevos productos en la misma linea, como por ejemplo Mat Hoffman's Pro BMX, Kelly Slater's Pro Surfer, Shaun Palmer's Pro Boarder y varios productos basados en la licencia de Marvel.

Aunque varios de vuestros títulos para PlayStation 2 también serán distribuidos para otras plataformas, ¿Cuál va a ser vuestra política en torno a este asunto?

Pensamos que nuestros desarrolladores son capaces de realizar lo mejor para cualquiera de las plataformas que nosotros creamos conveniente lanzar juegos. Si desarrollamos juegos para varias plataformas, podremos asegurarnos que la gran mayoría de los jugadores puedan disfrutar de nuestros títulos sin verse afectados por su elección de plataforma.

¿Veremos a Tony Hawk o Spidey en PlayStation 2 el próximo año y cual va a ser la próxima franquicia que teneis en mente?

No os preocupeis, vereis estos juegos en PS2, pero aún es pronto para poder concretar una fecha. También estamos desarrollando varios juegos que creemos que se convertirán en franquicias. Tenemos mucha ilusión en estos proyectos y oireis hablar mucho de ellos en los próximos meses.

LOS CREADORES HIDEO KOJIMA, KONAMI

Se vió Metal Gear Solid 2 en el E3 y la fecha de salida estaba prevista para el otoño del 2001 en U.S.A., ¿Cómo va el progreso del juego?

No puedo darte una fecha exacta de salida de este juego por el momento. Estamos planeando lanzarlo en el otoño o invierno de este año. Actualmente estamos trabajando en una demo jugable de MGS2 que acompañe a ZOE en Japón. El sistema de juego todavía esta en desarrollo y esto conlleva tiempo. Una vez que terminemos la demo, nos centraremos en el juego en sí.

MGS2 parece estar llamado a desplazar los límites de PlayStation 2 mucho más lejos que cualquier otro juego. Hablando en términos de diseño de juego y tecnología, ¿Va a sacar lo mejor de la consola?

Incluso PS2 no nos permitirá usar todo su poder en todas las áreas y vectores, gráficos y sonidos, tamaño del mapa, IA o número de enemigos. El uso de las capacidades que hemos hecho de PS2 es importante. Si tuviéramos que realizar gráficos verdaderamente realistas, no podríamos enseñar más que 1 o 2 personajes en un pequeño espacio. La clave es lo que quieres realizar cuando te trasladas de PS1 a PS2. Tratar de mejorar en todas las áreas por igual acabará en algo en lo que no se apreciará una mejora sustancial. Es un problema como hacer que un juego luzca bien en PlayStation 2.

¿Cuál es el próximo proyecto que realizarás el año que viene?

Con toda honestidad, estoy muy contento y complacido. Continuaré con el desarrollo del juego hasta que salga el producto final, a pesar de lo que se había especulado.

ATENCIÓN: METAL GEAR SOLID 2

No tengas dudas, este va a ser EL JUEGO del 2001. El creador de Metal Gear Hideo Kojima, está supervisando personalmente el proyecto, lo que significa que la calidad está asegurada. Tenemos nuevas y resplandecientes imágenes, así que échales un vistazo a ver que te parecen.


▲ Por fin una imagen de Snake usando una caja de cartón.


▲ Otra imagen de las cajas que nos encontraremos, no podemos esperar a jugar.


▲ ¿Ves la cámara de seguridad en lo alto de la imagen? Bien, evitala.


▲ Hay muchas nuevas formas de dejar KO al enemigo, no sabemos lo que ocurre.

▲ Cuando tengamos este juego, vamos a disfrutar de lo lindo.

▲ Bien, ¿A que parecen realistas los diseños de las cajas?, es impresionante.


▲ Vas a tener que ser muy precavido ya que la inteligencia artificial de los enemigos es realmente buena.

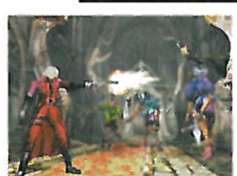

▲ El modo en primera persona será esencial para tener una buena precisión a la hora de apuntar.


▲ Oh oh, parece que la misión se ha acabado antes de tiempo.

ATENCIÓN: DEVIL MAY CRY

Capcom sorprendió a todo el mundo cuando hizo oficial el anuncio de su nuevo juego de horror, Devil May Cry. Shinji Mikami, responsable de las franquicias de Dino Crisis y Resident Evil, ha liderado este proyecto y afirma que es algo totalmente distinto a lo que Capcom ha estado haciendo antes. Este título, aunque guarda el horror que caracteriza a los juegos de Capcom, va a estar más basado en la acción. Podría aparecer en Japón en la primavera del próximo año.


▲ Nuestro nuevo héroe lleva consigo una gigantesca espada y una pistola.


▲ La forma con que Capcom ha hecho a este personaje es asombrosa.


▲ ¿Quién necesita a Resident Evil con este juego en camino?

Konami: Chris Mike

Vicepresidente de Marketing de Konami América

Con una enorme lista de lanzamientos para el 2001 encabezada por Metal Gear Solid 2 y ZOE, parece ser que este es uno de los mejores años de Konami. ¿Cómo se plantea el mercado en estos momentos?

Es una gran noticia tener a la vuelta de la esquina a Metal Gear Solid 2. Estamos trabajando para impresionar en el E3. Estamos trabajando en varios proyectos a largo plazo. Gracias a la franquicia de Metal Gear y al potencial de ZOE estamos muy entusiasmados.

Los juegos de música que se han lanzado hasta el momento han causado furor en Japón. Ahora bien, ¿Cuántos de esos juegos vienen para U.S.A. y Europa y que éxito espera cosechar con ellos?

Parece ser que estos mercados se muestran igual de ilusionados con nuestros juegos de música que el mercado japonés. Creemos que este tipo de juego tiene un tremendo potencial a explotar en los E.E.U.U. y Europa. Sabemos de gente qe ha probado el Dance Dance Revolution y se han enganchado rápido.

Konami tiene bastantes franquicias clásicas, como Castlevania y Contra - ¿Crees que aun hay lugar para estas viejas sagas en este mercado?

Siempre hay un sitio para estos clásicos. Tenemos incontables e-mails de los consumidores pidiéndonos que desarrollemos nuevos juegos basados en estos clásicos. Siempre tenemos en mente la posibilidad de lanzar al mercado las antiguas franquicias de Konami.

JASON RUBIN NAUGHTY DOG

Bien, alla va - ¿Se puede saber en que juego estais trabajando? (por intentarlo que no quede) ¿Cuándo se va a presentar oficialmente?

Por desgracia te tengo que dar la misma respuesta que el año pasado... Naughty Dog no está listo aun para revelar nuestro próximo titulo. Estad atentos. (PSM: Joé...que no hay manera)

Habeis dicho que vuestra meta es hacer el primer juego de segunda generación para PlayStation 2. ¿Veis muy lejos el conseguirlo?

Te puedo confesar que estamos obteniendo los números esperados de PS2, el número de polígonos existente excederá con creces al de cualquier lanzamiento actual. Ahora que hemos configurado el uso de los coprocesadores VU0 y VU1 para funcionar en armonía con la CPU, estamos sorprendidos del potencial de proceso que se puede llegar a conseguir para usar en colisiones y otros fenómenos físicos.

Por otra parte, tengo que reconocer que la primera generación va a llegar más lejos de lo que nadie esperaba. Todo el mundo se ha visto complacido con los lanzamientos para PS2. Desde los títulos de EA Sports para los aficionados a los deportes, pasando por Tekken y DOA para los fans de la lucha, Ridge Racer y Moto GP para los entusiastas de las carreras junto con SSX, Smuggler's run y muchos más títulos, hacen que lote de juegos sea el mejor que se haya realizado nunca para el lanzamiento de una nueva consola. Imagina como será la segunda generación.

A lo largo de estas páginas, hemos visto como PS2 ha sido el blanco de muchos desarrolladores que no han conseguido adaptarse al nuevo sistema. ¿Crees que podrán superar estos problemas y enseñarnos lo que realmente puede ofrecer PS2 para el 2001?

Lo he dicho muchas veces: el desarrollador se suele preocupar más de realizar un buen juego sin problemas para una plataforma, que dedicarse a buscar una plataforma que se adapte a su juego para que tenga más éxito en el mercado. Ningún hardware tiene mejores opciones que PlayStation 2 para ganar esta contienda. Siempre hay gente que dice que los PC acabarán con las consolas. Lo dijeron cuando salió la PlayStation original, y lo dicen ahora cuando ha salido PS2. Sinceramente, creo que no lo consiguieron y tampoco creo que lo hagan ahora. Los mismos que lo decían antes lo dicen ahora, creo que se van a volver a equivocar.

Por supuesto, con el paso del tiempo Gamecube y Xbox saldrán a la luz pública, pero seguramente que todos los percances que pueden haber existido con PlayStation 2 deberían de estar solucionados y se hayan creado engines de calidad. A esas alturas cabría preguntarse "¿Licencio mi engine para un sistema que ya está asentado en el mercado o lo hago para uno que aun no lo está y acaba de salir?" Cuando se llegue a ese punto, Xbox y Gamecube tendrán que ponerse manos a la obra y trabajar duro.

TAMBIÉN VENDRÁN EN EL 2001..

No conocemos mucho sobre estos juegos ni nada por el estilo. Pero creemos que podremos difrutar de ellos en el 2001.
Madden 2002: ¿Te puedes imaginar un Madden todavía mejor?
SSX 2: Con el estilo de EA de lanzar cada año una actualización de los juegos, esperamos esta con impaciencia.
Final Fantasy XI; ¿Dos Final Fantasy en un año? Además, este será online.
Ninja Gaiden: La clásica saga traída de la mano de los creadores de DOA 2.
"El juego de Naughty Dog": Se supone que este va a ser el juego que de verdad nos muestre las capacidades de PS2...
WWF Smackdown 3: No podemos esperar a ver un Smackdown en PlayStation 2.
Tony Hawk 3: Tony Hakw fue un éxito en PSone, y esperemos que también lo sea en PS2.
Tekken 4: Este puede ser el juego que dramáticamente cambie la serie y no podemos esperar a tenerlo.
Ace Combat 4: Este era el mejor juego de aviones de combate de PSone.
Crash Bandicoot 4: Aunque con un nuevo equipo de desarrollo, Crash en PS2 siempre son buenas noticias.
Spyro the Dragon 4: ...lo mismo va para este juego de Spyro para PlayStation 2.
Time Splitters 2: Los créditos finales prometían una secuela y la queremos.
Dino Crisis 3: Los rumores apuntan a que se está desarrollando, queremos ver lo que son capaces de hacer estos dinosaurios en PS2.

¿QUÉ ESPERAN VER NUESTROS COMPAÑEROS AMERICANOS DE PSM (AUTORES DE ESTA ENTREVISTA) EN EL 2001?



Chris: Lo creas o no, quiero ver a Nintendo y a Microsoft ponerse a la altura de Sony. La competencia hará que cada compañía de lo mejor de ellos mismos, con lo cual los grandes beneficiados seremos los jugadores, ya que podremos ver de que son capaces. Con cientos de desarrolladores esforzándose al máximo para llamar la atención del público, el 2001 puede ser uno de los mejores años que haya vivido el mundo de los videojuegos.



Steve: Quiero ver nuevos géneros en el mundo de los videojuegos. La industria se ha estancado durante estos últimos años y se ha dado un poco de lado a la innovación. Los jugadores necesitan ver cosas nuevas de vez en cuando y no siempre tener que ver el mismo juego secuela tras secuela. Por favor, cambiad un poco y ser más creativos en los juegos para PS2, que sean diferentes.



Randy: Bueno, lo primero de todo, espero tener en mis manos una PlayStation 2 antes del verano. Ahora en serio, tengo grandes esperanzas de que los desarrolladores puedan sacar el máximo partido a la consola en este año. No me refiero sólo a mejores gráficos, sino también a una inteligencia artificial más avanzada y una física mejorada. Quiero ver lo que el nuevo sistema es capaz de hacer. Vamos a darle caña.



Tokoya: Añoro los días del Street Fighter II Turbo donde la gente pasaba horas y horas en los salones recreativos jugando. Exceptuando mi estancia en Japón, no he tenido esta sensación de competitividad durante años. Para que la vuelva a recuperar, hay que reinventar el género de la lucha. Me siguen encantando los viejos juegos, pero este género necesita una puesta a punto para poder atraer de nuevo la atención de los jugadores.



Tommy: PS2 de Sony es un caballo de Troya; es su manera de introducir en tu casa una caja que, posiblemente, dominará todas las áreas concernientes con el entretenimiento. Mucha gente cree que el juego online con Sony no tardará mucho en implantarse, que es algo que realmente me gustaría ver. No solo me llama la atención el juego online, también las posibilidades online de la música, el cine...

Namco: Mike Fisher

¿Cuáles son las posibilidades de que podamos ver otro Tekken o Ridge Racer para PlayStation 2 en el 2001?
¿Cuántos de nuestros juegos vas a poner en la portada de PSM si te lo digo?

En este año, ¿Podemos esperar ver muchos juegos de Namco para PS2 compatibles con System 246 (tecnología usada en los arcades)? ¿Qué significará el paso de System 246 de los salones recreativos a los hogares?
La tendencia de hoy en día es la multiplataforma y habrás visto que Namco ha lanzado juegos para tres plataformas distintas al mismo tiempo (Mr. Driller y Ms. Pac-Man Maze Madness). Con respecto a los arcades, hemos alcanzado una nueva época en donde las recreativas no tienen por que ofrecer mejores gráficos, pero sí ofrecen unas prestaciones que nunca se podrán dar en una consola - cabinas de coche o motos-. Ni siquiera en el juego online se podrán alcanzar las sensaciones que se alcanzan con los amigos en unos salones de juego, ver la cara que se les queda cuando les haces una pasada o les zurras a base de bien en Tekken.

Namco ha sido la compañía que ha "potenciado PlayStation" - ¿Cómo vais a mantener este título en el 2001? Siguiendo en esta línea, ¿Veremos más lanzamientos para el próximo año?
El poder que hay detrás de PlayStation 2se debe a la calidad, no a la cantidad. Podreis ver más lanzamientos de Namco según vaya la compañía expandiéndose y creciendo, pero siempre con un objetivo primordial, nuestra meta es ser el mejor, no ser el más grande.

MASAHIRO KIMOTO NAMCO (DISEÑADOR/DIRECTOR DE TEKKEN TAG TOURNAMENT)

Namco, en particular la saga de Tekken, ha llevado el hardware al límite de sus capacidades. Gracias a la experiencia que ya tiene en PS2, ¿Cuánto más podemos esperar de esta nueva consola?
Nuestro equipo siempre ha intentado usar la mejor tecnología disponible para crear la serie Tekken. Con Tekken Tag Tournament utilizamos todos los recursos que estuvieron a nuestro alcance y creo que, en cierto modo, llevamos el hardware al límite. Sin embargo, aunque con cada versión decíamos que poníamos el hardware al límite, se ha visto en PSone que con cada nueva versión, el estilo de juego y las características que se iban añadiendo al conjunto, eran cada vez mejores. Es por esto que debemos agradecer a nuestros equipos la dedicación para entender el hardware que tenían, la capacidad para elevar el nivel de programación y los grandes logros en las tecnologías CG. Cuando desarrollamos Tekken y más tarde Tekken 2, no pensamos ni por un momento que podríamos llegar a los niveles que alcanzamos con Tekken 3. Tekken Tag ha sido nuestro primer título para PS2, pero creemos que ha sido un excelente trabajo para el conocimiento que poseemos de la nueva máquina, que se podría equiparar al mismo que teníamos de PlayStation cuando realizamos el primer Tekken. A medida que nuestra tecnología CG avanza, seremos capaces de desarrollar nuevos juegos que excedan todas nuestras expectativas.
Es difícil decir cuanta capacidad del sistema hemos visto hasta el momento, pero creo que podemos esperar mucho más conforme vaya avanzando nuestro conocimiento del entorno.

En los últimos dos años hemos visto una caída en el número de juegos de lucha que se han lanzado. ¿Por qué crees que se dio lugar a esta situación y qué se debe hacer para que el género de peleas vuelva a recuperar el sitio que se merece en el 2001?
En los últimos años hemos visto buenos juegos de lucha de bastante calidad. Dado que los jugadores se han vuelto más adeptos a evaluar los juegos concienzudamente, a las compañías desarrolladoras les cuesta hacer un juego que pueda resultar interesante. Para crear un buen juego de lucha en 2D o 3D, se necesita una gran dedicación, mucho tiempo y un equipo experimentado. El juego debe guardar un equilibrio interno. Estos son algunos de los factores por los que el mercado de los juegos de peleas se ha visto saturado y por lo tanto, solo unos cuantos pueden sobresalir del resto. La respuesta a la segunda pregunta ya no es tan fácil. Para volver a poner de moda los juegos de lucha necesitamos ofrecer atractivas novedades para el usuario, además de mejores gráficos. Tenemos que buscar nuevas vías para poder atraer la atención de los jugadores que a priori no están interesados en este tipo de juegos.
Por supuesto, si intentamos hacer juegos de lucha destinados a los jugones incondicionales, estaríamos cerrando las puertas a la mayoría de los jugadores ocasionales de este género y si lo hacemos al revés, los incondicionales no se verían seducidos por el juego. Si no se encuentra rápido el balance entre las dos situaciones, el número de jugadores continuará bajando.
Hemos oído rumores sobre un cambio drástico en el próximo juego basado en la saga de Tekken...
No podemos decir nada del nuevo título de Tekken. Cuando llegue el momento de las presentaciones, estamos seguros de que no os defraudará.

LAS PREDICCIONES DE PSM

Bueno, ahora que hemos oido lo que ronda por las mentes de los principales responsables de la industria, nos hemos formado unas cuantas opiniones. Algunas son apuestas seguras, y otras, no tanto, pero al final del año esperamos que la mayoría se hayan cumplido.

1. PlayStation 2 dominará la competición

Será lo primero para jugar, sin importar qué nuevo Mario o Zelda traiga Nintendo a su Gamecube. El simple hecho de que la PS2 ya esté en el disparadero y sea una de las favoritas para la próxima guerra de consolas, la dan como vencedora. Por desgracia para los fans de Sega, Dreamcast no pudo ganar el año pasado.

2. El juego del 2001: Metal Gear Solid 2

Al hacer esta predicción, no tuvimos ninguna duda. Estamos seguros de que en cuanto tengas en tus manos este juego, será como un sueño. Cada cosa que vemos nos gusta más. Aunque saldrán muchos juegos, ninguno será como éste.

3. Los nuevos juegos para PSone serán cada vez menores

Es bastante simple: PS2 irá aumentando y el mundo de PSone irá disminuyendo. Nadie está dedicando mucho tiempo a realizar juegos el próximo año, y los que hay en camino son títulos destinados al sector más infantil de PlayStation. Los grandes juegos que hubo para la PSone serán los que muevan el mercado, dado que habrá jugadores que los comprarán al tener un precio menor.

4. Los juegos online para PS2 empiezan con lentitud

Mientras Sony calienta motores para lanzarse al ancho de banda y al juego online, parece que les toca a las third-parties convencer a los jugadores de los juegos online. Puede que todo esto comience a cambiar a finales de este año, pero ten en cuenta que será un proceso lento, aunque anímate que todo llega.

5. Los juegos de carreras dominarán, los de lucha tenderán a desaparecer.

Hay muchos juegos de carreras a punto de salir, y con el increíble Gran Turismo 3 a la cabeza, este género parece que mete quinta y se dispone a tirar millas. En la otra cara de la moneda, están los juegos de peleas que continuarán en declive. A excepción de Tekken 4, no podemos esperar mucho más.

6. Los juegos para PS2 a finales del 2001 harán parecer arcaicos a los que tenemos ahora

Todos los desarrolladores están de acuerdo en que cuando tengan más experiencia con el sistema, podrán hacer muchas más cosas. Ni los juegos que parece que sacan más partido a la consola han utilizado mucho de su rendimiento. Con el paso del tiempo podremos ver aunténticas maravillas, grandes juegos repletos de calidad y buenos gráficos.

7. Sony bajará el precio de PS2

Sony suele bajar el precio de su consola al año, además, cuando entren Nintendo y Microsoft plenamente a la batalla, será mejor para Sony que todo el mundo tenga su consola. Se espera que ambas consolas estén disponibles en otoño y se cree que para entonces Sony llevará a buen ritmo su producción, con lo que podrá realizar una bajada de precios.

8. PS2 disparará la venta de películas en DVD

Ya lo hizo en Japón y lo está haciendo en U.S.A y Europa. A medida que el gigante vaya teniendo más unidades en el mercado, la demanda de películas en este formato también se verá incrementada, haciéndolo un negocio rentable.

9. El sector de desarrollo de Sony irá por delante.

Es normal que no pienses que Sony, como first-party, no tiene tanto tirón como puedan tenerlo Sega o Nintendo. Sin embargo, títulos como Dark Cloud, Gran Turismo 3, Moto GP, Sky gunner, Ape Escape, Ico, Twisted Metal y más que están en camino harán de Sony uno de los mayores desarrolladores de videojuegos del 2001.

10. Al final, Sega desarrollará juegos para PS2

Con la reestructuración que está sufriendo Sega y la nueva estrategia de la compañía, sólo es cuestión de tiempo que la empresa traiga sus mejores juegos para PlayStation 2. Y que es lo que oyen mis oidos, ¿un Virtua Fighter X para la nueva consola de Sony? Cosas más raras se han visto...

TOMONOBU ITAGAKI TECMO (Team Ninja)

DOA2 ha sido un éxito rotundo. ¿Cabe la posibilidad de un DOA3 en el 2001?

Estoy empezando a trabajar en un nuevo tipo de juego de peleas, pero no puedo decirte si será una secuela de la saga DOA y cuando estará disponible. Pero lo que sí puedo asegurarte es que este nuevo juego traerá una revolución a los juegos de lucha como lo hizo DOA2.

En los últimos dos años hemos visto una caida en el número de juegos de lucha que se han lanzado. ¿Por qué crees que se dio lugar a esta situación y qué se debe hacer para que el género de peleas vuelva a recuperar el sitio que se merece en el 2001?

Al igual que los JDR, los de coches, los de acción y los de lucha son géneros obligados. Estos géneros estarán siempre presentes. El fin de alguno de estos géneros significaría el fin de los videojuegos.

¿Cómo será el nuevo Ninja Gaiden que vais a realizar y si habeis planeado dar detalles sobre él en el E3?

Me gustaría anunciar Ninja Gaiden lo más pronto posible, y espero mostrarlo al mundo, de alguna manera, tal y como será.

STEVE CHIANG EA SPORTS (Productor ejecutivo de Madden)

Puedes ser humilde, pero nosotros no lo seremos: Madden va a zurrar a GameDay en PS2. ¿Teneis alguna idea de cuándo vais a llegar al límite?

Gracias. No podemos opinar, ya que todavía no hemos visto GameDay, por lo tanto, no puedo comentarlo. Ahora tenemos la mente puesta en el 2002. Esa preciosidad llamada PS2 con tanta RAM y con un procesador tan potente, si lo hacemos bien y optimizamos los programas, podríamos tener cuerda para rato.

¿Dónde ves a los juegos de deporte en el 2001 o incluso en el 2005?

Los juegos de deportes cada vez son más realistas. Es este realismo lo que de verdad llama la atención a los aficionados al fútbol que antes no solían jugar videojuegos. Además de realismo, si el juego no es entretenido, nadie lo jugaría, por lo que la diversión es nuestra principal prioridad.

¿Cuánto crees que tardarán los juegos de deportes en integrarse plenamente en el juego online?

No será muy pronto. Primero necesitamos una consola con un módem, para poder conectarnos y jugar juntos. No hay ninguna duda de que los juegos de deportes online serán muy entretenidos. Con las nuevas tecnologías, podemos pasarlo muy bien.

Capcom: Bill Gardner

Capcom tiene algunas de las sagas más queridas y duraderas. Sin embargo, algunos piensan que juegos como Street Fighter y Resident Evil necesitan un cambio, algún cambio radical que los haga diferentes, para seguir siendo populares. ¿Estas de acuerdo con ellos y podría verse alguna reestructuración en el 2001?

Sí y no. Sí, creo que hay que continuar desarrollando nuestras franquicias y asegurarnos de que mantienen la expectación de los consumidores. Esto significará algunos cambios, los juegos irán evolucionando. Los consumidores pueden estar seguros de que iremos haciendo todo lo que esté en nuestra mano.

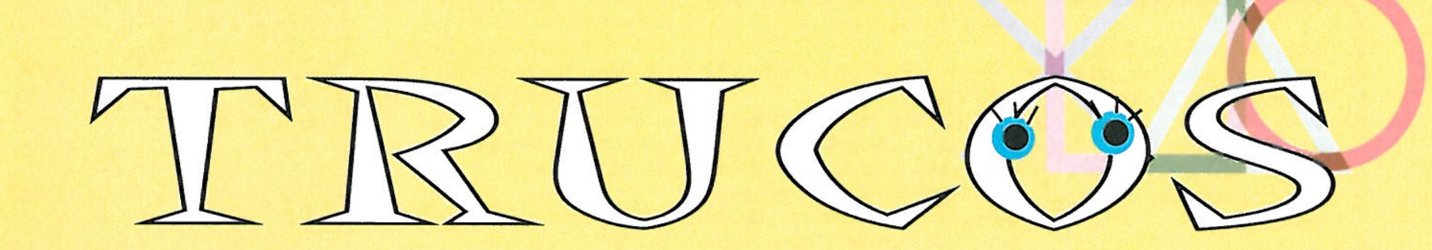
Sin embargo, es importante no distanciarse mucho de los orígenes para que los juegos sigan siendo reconocibles. Por ejemplo, si alguien compra un juego de Resident Evil, esperará un nivel de calidad y una determinada atmósfera. Debemos seguir innovando sin perder la esencia del producto original. Este es un gran desafio, pero debemos dedicar nuestros esfuerzos a resolverlo.

Capcom ha estado suministrando bastantes juegos a Dreamcast, especialmente en el género de lucha. El próximo año, ¿Habrá alguna posibilidad de ver Street Fighter III y la saga Vs. en PS2? Continuando en esta línea, ¿Capcom está considerando la nueva PS2-based arcade tecnology?

Todavía no hay planes oficiales como respuesta a ambas preguntas. Es cierto que traeremos los juegos de la saga Street Fighter a medida que los usuarios los vayan demandando. Esto lo sabremos más adelante, con los nuevos planes de desarrollo, pero es verdad que sería una buena oportunidad para traerlos a PlayStation 2. Actualmente estamos analizando la PS2-based arcade tecnology, pero aun no tenemos planes en este aspecto.

Zombies y Survival Horror han desfilado en PSone - ¿Cuáles son las ideas o la filosofía a seguir por Capcom en PlayStation 2?

No estoy seguro de qué "filosofía" va a seguir Capcom en PS2, pero puedo decirte que hemos adoptado la filosofía de realizar juegos de calidad. Es verdad que el Survival Horror ha sido una de las claves del éxito de Capcom, pero seguiremos diversificándonos y experimentando con nuevos géneros y estilos de juego. Nuestros mejores juegos siempre son desarrollados bajo la promesa de realizar un "gran juego". Seguiremos centrándonos en la creatividad y la imaginación. Estos son los ingredientes del éxito de un título, sin importar para que plataforma estén hechos.



Parasite Eve II

Modo Replay
Finaliza el juego una vez y cuando vuelvas a jugar, lo harás en el modo replay conservando la EXP y el BP que conseguiste en el último juego. Las armas más poderosas estarán disponibles antes. La fuerza de los enemigos se verá reducida a la mitad y los ítems serán más baratos.

Modo Bounty
El modo Bounty se desbloquea al finalizar el juego. En este modo, la EXP y el BP son más bajos que en el modo Replay, pero es mayor de lo normal. Los Golems te atacarán antes y son el doble de fuertes.

Modo Scavenger
Para desbloquear el modo Scavenger tienes que finalizar el modo Replay, el modo Bounty o el modo Normal con, al menos, 69.000 EXP. En el modo Scavenger inflingirás la mitad de daño y los enemigos te causarán el doble. Cualquier ítem que encuentres en este modo, como el Gunblade o el Hypervelocity podrás usarlos en otros modos siempre y cuando consigas terminar este.

Modo Nightmare
Finaliza el modo Scavenger y desbloquearas este modo, el más difícil de todos, donde sólo tendrás 50 HP y 30 MP al comienzo del juego y solo podrás causar un 20 % de daño a los enemigos. Si consigues acabar este modo, tu BP y la EXP subirán como la espuma.

Tabla de Bonus
Jugando y finalizando los diferentes modos que desbloqueas, automáticamente incrementarás la nota que se te da al final de cada juego. Por ejemplo, si finalizas el modo Bounty con una calificación B, por haberlo hecho en este modo, la nota cambiará a A.

Modo	Bonificación
Modo Bounty	1 nivel extra
Modo Scavenger	2 niveles extra
Modo Nightmare	3 niveles extra

DOA2: Hardcore

Bayman
- Desbloquéale completando el Modo Historia con todos los personajes en cualquier dificultad.
- Termina el Modo Historia 30 veces utilizando los luchadores que quieras.

Tengu
Primero debes desbloquear a Bayman para poder conseguir a este personaje.
- Encuentra 10 Estrellas en el Modo Survival
- Utiliza cualquier combinación de personajes 200 veces

Galería CG
Desbloquearás este modo cuando hayas obtenido 200 "Puntos de Juego"

Puntos de Juego
Dependiendo del modo al que juegues, obtendrás un determinado número de Puntos de Juego. Aquí tienes la lista:

Modo	Puntos
Historia	10
Time Attack	20
Survival	20
Versus	20
Tag	30
Team	40

Créditos Adicionales
Habiendo seleccionado el modo de dificultad Very Hard, finaliza el juego con todos los personajes. Con esto conseguirás ver los créditos extra de cada miembro del equipo de DOA y escuchar una nueva música.



Silent Scope

Debloquear "Desafío 100"
Completa las 9 fases de Outdoor Shooting Range y el modo Desafío 100 se podrá seleccionar desde la pantalla del menu principal. En Desafío 100 juegas hasta 100 fases de Outdoor Shooting Range. Para conseguir avanzar en las fases, es necesario haber conseguido una calificación de "A" o superior.

Desbloquear la Ventana a Tiempo Real
Finaliza dos veces el juego, uno con éxito y en el otro, falla a la hora de rescatar al presidente. Después de haber visto ambos finales, este secreto se desbloqueará.

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Selección de Modo:

Modo Profesional
Mantén pulsado R1 y presiona el botón START 4 veces.

Modo de Visión Nocturna
Mantén pulsado R1 y presiona el botón START 5 veces.

Modo Profesional con Visión Nocturna
Mantén pulsado R1 y presiona el botón START 6 veces.

Sin Punto de Mira
Derecha Derecha Derecha Cuadrado

Modo Romántico
Izquierda Derecha Derecha Cuadrado Triángulo

Modo Interrumpido
(juega a 1/60 de la velocidad de proceso)
Abajo Triángulo Arriba Cuadrado Triángulo Abajo Derecha Abajo Derecha Cuadrado Triángulo

Modo Espejo
Izquierda Izquierda Derecha Cuadrado Abajo Abajo Arriba Triángulo Arriba Derecha Abajo Arriba Izquierda Abajo Cuadrado

Modo sin Zoom
Derecha Abajo Derecha Cuadrado Derecha Abajo Derecha Cuadrado

Modo Oculto
Derecha Abajo Derecha Cuadrado Arriba Cuadrado Cuadrado Triángulo Abajo Derecha Abajo Derecha Cuadrado Triángulo

Modo de Vista en Primera Persona
Arriba Arriba Arriba Arriba Abajo Abajo Abajo Abajo

Modo que el Enemigo no te Apunta
Derecha Derecha Derecha Derecha Izquierda Abajo Arriba Derecha

Introduce los siguientes códigos pausando el juego en el Modo Historia:

Cambiar la Mitad de Vida por 5 Segundos
Arriba Arriba Abajo Abajo Izquierda Derecha Izquierda Derecha X Círculo

Cambiar 5 Segundos por una Vida Extra
Triángulo X Derecha Izquierda Derecha Izquierda Círculo X Derecha Izquierda Derecha Izquierda Abajo Abajo Arriba Arriba

SSX



En en Menú de Opciones, mantén pulsados los botones L1 L2 R1 R2 e introduce los siguientes códigos:

Status al máximo XXXXX X X Cuadrado

Desbloquear todo Abajo Izquierda Arriba Derecha X Círculo Triángulo Cuadrado

Alien Resurrection

Sabemos lo endiabladamente difícil que es este jueugo, por eso si te has rayado porque te matan constantemente, introduce estos códigos en la pantalla de opciones:

Modo Trucos
Pulsa Círculo Izquierda Derecha Círculo Arriba R2. Esto te permite el modo Dios, todas las armas, munición infinita, oxígeno ilimitado, desactiva la explosión en el pecho y te permite elegir el nivel.

Modo Investigación
Pulsa Cuadrado Arriba Abajo Círculo Izquierda R1

Medal Of Honor: Underground

Introduce estos códigos en la opción de password

RICOCHET	Balas más mortíferas
LATIREUSE	Modo Podoski
BALLESVITE	Velocidad de disparo 4X
PUISSANCE	Invulnerabilidad
AUTODINGUO	Wacky taxi
DWIECRANS	Imágenes personales
MOHDESSINS	Equipo de dibujos animados
MOHUEQUIPE	Equipo galería
MOHDESSINS	Galería de dibujos

Después de haber completado un nivel, ciertos personajes para el modo multijugador y secretos son desbloqueados. Aquí te ofrecemos una lista de lo que desbloquearás cada vez que superes una misión. Todos los trucos introducidos sólo funcionaran en los niveles que se hayan finalizado.

Misión 1,
Modo Multiplayer: Mariscal Petain (Petain), Maria Antonieta (Marie), Camarero mocoso (Garcon), Mimo (Marcel)

Misión 2,
Modo de balas más mortíferas: Espía marroquí (Viktor), Juana de Arco (Joan), Cirano (Cyrano), el personaje de Bogart en Casablanca (Rick)

Misión 3,
Modo sin recargar armas: Arqueólogo (Rehinhold), Contrabandista Griego (Jakob), Minotauro (Deadalus)

Misión 4,
Modo Guerra Civil: Caballero Wewelsburg (Lothar), Nosferatu (Shrek)

Misión 5,
Modo Podoski: Paracaidista (Erich), POW (Wild Bill), Camarero mocoso francés (Garcon)

Misión 6,
Velocidad de disparo 4X: Soldado de montaña encapuchado (Herbert), Napoleón (Napoleon), Obrero (Olly)

Misión 7
(Gratitud de la Francia Liberada), Modo munición ilimitada: Luchador de la resistencia (Denis), Jorobado (Quasi), De Gaulle (DeGaulle), Estatua de la Libertad (Frederique)

Mision 7
(Ganada con la Cruz de la Liberación): Invulnerabilidad

Misión 7
(Ganada con la Legión del Honor): Misión secreta

Misión 8,
Modo Wacky taxi: Jimmy Patterson (Jimmy), PanzerKnacker, Julia Child (Jewels), Heino (Schlagermeister)

Moto Racer World Tour

Abrir Todo
En la pantalla del menú, introduce el siguiente código: Cuadrado Triángulo Círculo Círculo Arriba Arriba Izquierda



Dave Mirra Freestyle BMX

Desbloquear el Material Oculto

Finaliza el juego con los siguientes corredores para poder desbloquear nuevos modos e incluso vista en primera persona. Después de haber desbloqueado un nuevo modo, aparecerá en el menú de trucos que se encuentra en el menú de opciones.

Corredores	Desbloquea
Troy McMurray	Modo Exorcist
Mike Laird	Vista en Primera Persona
Chad Kagy	Suspensión Bike
Tim Mirra	Modo Silly Grunt
Kenan Harkin	Modo Sticky Crash
Shaun Butler	Modo Visión Nocturna
Leigh Ramsdell	Modo Big Crash
Joey Garcia	Modo Ghost Rider

Desbloquear las Secuencias Cinemáticas Ocultas

Finaliza el juego con los siguientes corredores para desbloquear las siguientes secuencias.

Corredores	Secuencia
Dave Mirra	Secuencia de Dave Mirra
Ryan Nyquist	Secuencia de Ryan Nyquist
Slim Jim	Secuencia Online Promo
Amish Boy	Secuencia de los Programadares

Desbloquear Amish Boy

Termina el juego con los 10 corredores que están disponibles desde el principio. Después de haberlo hecho, estará disponible.

Desbloquear Slim Jim

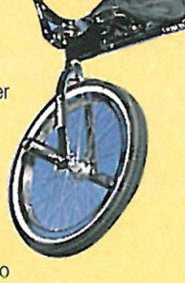
Comienza un Proquest y en la pantalla de selección de corredor pulsa: Abajo Abajo Izquierda Derecha Arriba Arriba Círculo.

Todas las Bicicletas

Empieza un juego en cualquier modo y escoge a tu corredor. Cuando estés en la pantalla de selección de bici pulsa: Arriba Izquierda Arriba Abajo Arriba Derecha Izquierda Derecha Círculo. Si quieres elegir otro corredor, tendrás que volver a introducir el código.

Todos los Niveles

Empieza un juego en cualquier modo y escoge a tu corredor. Cuando estés en la pantalla de selección de estilo pulsa: Izquierda Arriba Derecha Abajo Izquierda Abajo Derecha Arriba Izquierda Círculo. Si quieres elegir otro corredor, tendrás que volver a introducir el código.



Todos los Estilos

Empieza un juego en cualquier modo y escoge a tu corredor. Cuando estés en la pantalla de selección de estilo pulsa: Izquierda Arriba Derecha Abajo Izquierda Abajo Derecha Arriba Izquierda Circulo. Si quieres elegir otro corredor, tendrás que volver a introducir el código.

Rollcage Stage II

Introduce los siguientes códigos como password, respetando todos los puntos, comas y símbolos:

Coches Fantasma ATD
WILL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Modo Demolition
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Modo Mega Velocidad
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Modo Mirror
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!

Modo Pursuit
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Modo Rubble Soccer
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Modo Survivor
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNON

Todas las Pistas de Combate
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Todas las Pistas
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Todos los Coches
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

Todo
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Masters en Modo Very Hard
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

Dino Crisis 2



Desbloquear el Material Oculto

Necesitarás dinero para poder conseguir los siguientes dinosaurios para Coliseum o Dino Duel

Personaje	Puntos
Rick	100.000 Puntos
Gail	100.000 Puntos
Tank	120.000 Puntos
Oviraptor	150.000 Puntos
Velociraptor	150.000 Puntos
Inostrancevia	160.000 Puntos
Allosaurus	180.000 Puntos
T. Rex	150.000 Puntos
Triceratops	200.000 Puntos
Compy	250.000 Puntos

Desbloquear Dino Coliseum

Finaliza el juego una vez para desbloquear Dino Coliseum. Podrás luchar contra todos los dinosaurios que te encontraste en el juego.

Desbloquear Dino Duel

Después de comprar a Rick, Gail y Tank, en la pantalla de selección de personajes aparecerá una nueva fila de dinosaurios. Utiliza los puntos para comprarlos y luchar con ellos en el modo Dino Duel.

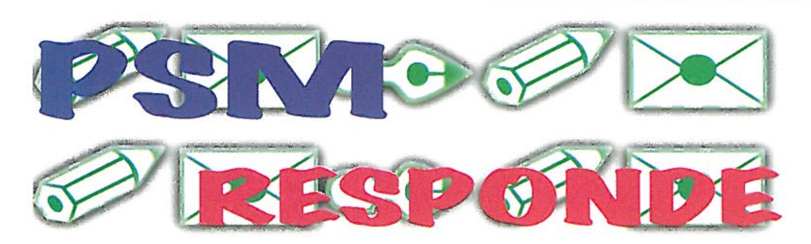
Desbloquear EPS Platinum Card

Completa el juego habiendo recogido los 11 informes que hay dispersos en el mismo. Dirígete a la pantalla para salvar para asegurarte que tienes el EPS Platinum Card. Esto te permitirá jugar la próxima vez con munición ilimitada.

Desbloquear más Dinosaurios

En modo difícil, después de comprar todos los dinosaurios para el Duel, el Triceratops y el Compsognathus estarán disponibles.





Esta sección se ha creado exclusivamente para ti: queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, envíarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Hightower.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

VIDA ETERNA A PSX
Jesús Marchante
E-Mail

Hola de nuevo consoleros, consoleras... Yo quería dar mi opinión sobre si Sony va a abandonar a la Play en poco tiempo o no, yo pienso que sí, ya que por lo que estoy viendo todas las secuelas se van para la Play2, es decir, no voy a poder jugar a un nuevo Resident Evil, ni a un MGS2 (alucinante el señor Snake), ni a un Silent Hill 2, etc. Quizá esté muy equivocado y tarden en abandonarla, y podamos seguir con nuestra vieja gris muchos años más. Otra cosa que me ha llevado a pensar esto es la PSone, creo que es puro marketing. Aún así seguiré jugando con mi gris, y ahorraré para comprarme la "Bestia negra". Un saludo y hasta otra.

No tienes por qué preocuparte, Sony seguirá sacando títulos para PSone por lo menos durante un año más y aunque salga PS2 los programadores no dejarán de lado una mina de oro como es PSX. Prueba de ello son los títulos que han salido y saldrán como Final Fantasy IX, Legend of Dragoon, Fear Effect 2, entre muchos otros que darán la darán vida durante algún tiempo. Lo que está claro es que todo evoluciona en la vida, y la PSX no va a ser una excepción.

LA TIA SOFI
Adrián Molina
San Martín de la Vega (Madrid)

Hola mendas soy Adrián, un chaval de 16 tacos de un pueblo de Madrid: S.M. de la Vega. Quería preguntaros: ¿Es verdad el rumor de que la PS 2 va a valer 75.000 hasta el verano del año que viene, o por el contrario bajará de precio?

Bueno, eso no lo saben todavía ni los mismos de Sony. Lo que podemos imaginar es que, como ha venido ocurriendo hasta la fecha con todas las cosas de informática, cuando pasa el tiempo bajan algo de precio. Esto es una apreciación nuestra, lo que no quiere decir que vaya a ser así obligatoriamente. Pero lo más seguro es que no baje hasta que haya pasado, por lo menos, un año.

Oye, la niña del día 6 de Diciembre en La Noche Más Loca ¿Tenía guión o es que es así la niña?

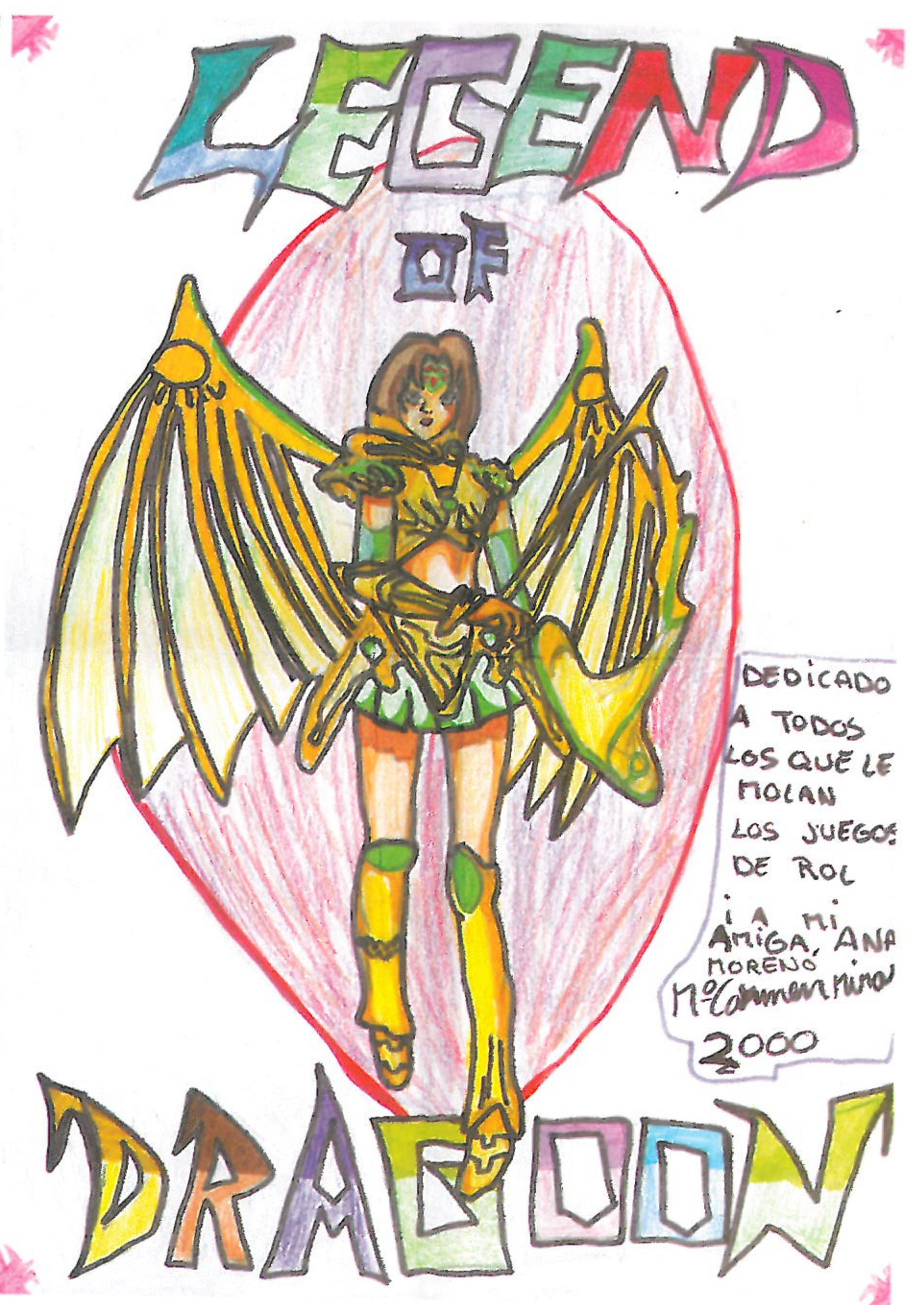
Pues la Tía Sofi, como se la conoce en el programa, es así. Nunca sabes por donde te va a salir. Lo que sí te aseguramos es que con 5 añitos que tiene todavía no sabe leer un guión y a su padre (el tío Alberto) se le cae la baba con ella, es la caña.

Tengo todos vuestros números de la PSM menos el 3º que desapareció ¿Es verdad que tenia un pad analógico?

Bueno, no era exactamente un pad analógico. Más bien era una especie de joystick que se fijaba al mando original que venía con la PSX (ya sabes, el digital, no el Dual Shock) y podías manejar la cruceta con ese stick en vez de dejarte los dedos con los botones de esta. La verdad es que tuvo mucho más

SAKURA
DEDICADO: A PSM
ANA MORENO
A MI HERMANO
JUAN JOSE.M
JESUS SANCHEZ
CARLOS LOPEZ
ELI MI CUÑADA
MARCOS LOPEZ
CRISTINA
QUE LE MOLA
CARD CAPTOR
SAKURA
COMO
A MI
SAKURA
Mª Carmen Miras
2000

éxito del que esperábamos y nos gustaría poder volver a hacerlo alguna vez más.



AÚN CON ARMA ESMERALDA
Madlight
E- Mail desde Argentina

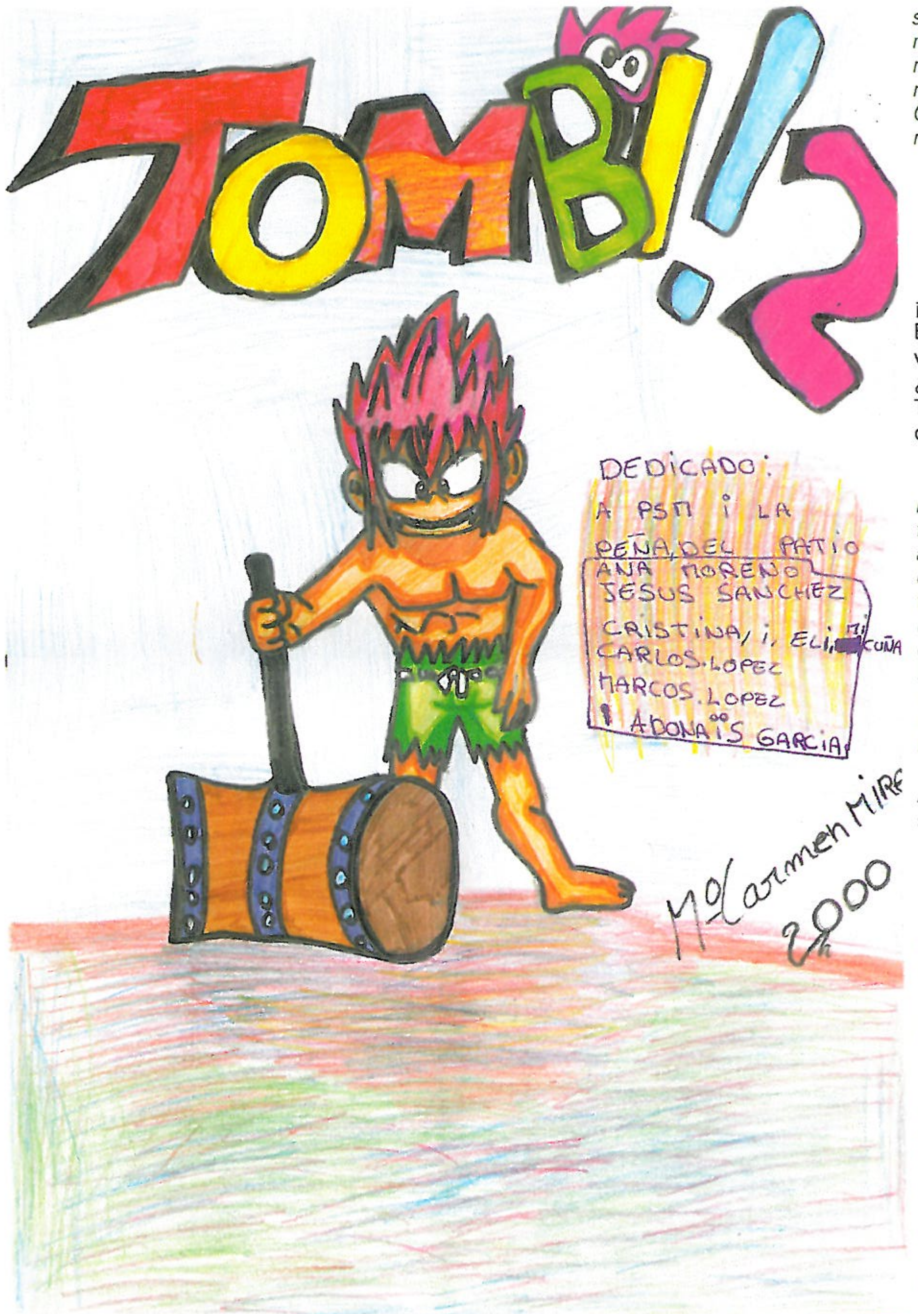
Hola desde Argentina es Madlight quien les habla les agradecería respondan mi mail en cuanto puedan, sé que estarán muuuuyyy ocupados por eso agradeceré su respuesta a la siguiente pregunta:
Es vieja, debido a que ya termine este juego 2 veces (Final Fantasy VII), pero en ninguna pude derrotar a Arma Esmeralda bajo el océano. Hice todo lo posible, incluyendo invocar a Bahamut Zero con materia Quadrimagia, teniendo el 4 limit Omnilátigo de Cloud. Duré hasta que el cronometro llegó a 10min, luego se abre por la mitad y tira un poder que quita 9999 a cada personaje, ¿Se puede vencer este enemigo? Vencí el dragón volador, me dio una espada especial, pero aún con esa espada no lo consigo.

La verdad es que no es nada sencillo vencer a Arma Esmeralda a la primera, hay que intentarlo varias veces y lo único que podemos hacer es darte unos pequeños consejos:
Primero: Intenta reunir el máximo nivel posible en el avión hundido que se encuentra en las costas del continente de Gold Saucer.
Segundo: Consigue la Materia Subacuática, esta se encuentra en la base de submarinos, tienes que transformar al enemigo que aparece sobre un barco en un objeto, te dará la Guía que deberás entregar al viejo de Kalm para que te la cambie por la Materia, esta Materia quitará el tiempo de cuenta atrás de los 20 minutos.
Tercero: En las batallas especiales de Gold Saucer, debes conseguir la Materia Ataque Final, para ello tienes que acabar todos los combates varias veces.
Cuarto: Consigue la Materia Gesticular, que se encuentra en una cueva al este del mapa y que para acceder a ella debes llevar un Chocobo Verde.
Quinto: Estas dos últimas materias debes subirlas a nivel maestro para que cada personaje tenga una.
Sexto: Esto quizás sea lo que lleve más tiempo, conseguir la Materia Caballeros de la Mesa Redonda. Esta Materia se encuentra en la parte superior derecha del mapa en una isla que no aparece, para llegar allí necesitas un Chocobo Dorado, que esperamos sepas como conseguirlo, ya que es un poco largo de explicar y no tenemos suficiente espacio. Bien, una vez realizados todos estos pasos debes combinar las Materias de la siguiente forma: Materia Ataque Final con Fénix, cuando te maten resucitarás. Materia Caballeros de la Mesa Redonda con Absorción PG, cada vez que la utilices te llenará el PG, por si las moscas. Una vez utilizada esta invocación realiza continuamente Gesticular para que la repita constantemente. Esta es la forma más sencilla que tenemos para acabar con este Arma. La destruirás en menos de 10 minutos. Espero que con esta explicación te quede todo claro al igual que para toda la gente que nos lo pregunta diariamente.

DUDAS DE FUTURO
Rodrigo
E-Mail

Hola gente de PSM me llamo Rodrigo (Rodro) y tengo algunas dudas ¿Es verdad que los programadores no quieren programar para PS2 porque es complicado y lento?

No es que no quieran programar para PS2, sino que se quejan de que es muy complicado debido a su modernidad y avanzada estructura de proceso de datos, gráficos, etc... es un nuevo formato de programación con lo cual los programadores aún no tienen experiencia en el terreno. Al igual que en los comienzos de PSX, los programadores se comían la cabeza para conseguir un juego en condiciones, de ahí salieron Ridge Racer, Tekken, etc... pero a medida que el tiempo pasa y los programadores practican más el formato aparecen juegos como Metal Gear Solid, Final Fantasy VII y VIII, Resident Evil: Némesis y así un gran abanico de títulos que nadie se podía ni imaginar hace cinco años. Lo mismo ocurrirá con PS2, cuando pase un tiempo los programadores aprenderán a manejar todo el potencial de esta consola y



aparecerán juegos como Metal Gear 2, que está en proceso, Final Fantasy X y XI, Moto GP, etc... Dale tiempo al tiempo, que no hemos hecho nada más que empezar.

¿Cómo se hace el salto tan raro que he visto hacer en el Tenchu 2 (Rikimaru)?

Este salto da igual quien lo realice, porque es un salto normal y corriente que se puede hacer con los tres personajes, lo único que debes hacer, una vez en carrera, es apretar dos veces seguidas y muy rápido arriba y luego el botón de salto, la verdad es que resulta muy útil para algunas pantallas.

¿DÓNDE ACABARÁ MUNCH?
Jesús Rodríguez Martín
E-Mail

Hola Alberto. Te escribo para hacerte una pregunta acerca de un rumor que ha aparecido en algunas revistas, diciendo que mi ansiado Munch´s Odysee ya no sale para la Play 2. ¿Es esto cierto? ¿Se va a dedicar el tío Gates a comprar a nuestras mejores compañías?

Pues la verdad es que es un rumor que también nos tiene a nosotros un poco despistados. El juego lo pudimos ver en el E3 de Los Angeles, aunque también es verdad que solo era una rolling demo, es decir, un vídeo no jugable. De momento nadie se ha pronunciado al respecto por lo que no sabemos nada en concreto y, además cuando el tío Guillermo Puertas (Bill Gates) se mete por medio, nunca se sabe.

DUDAS DE IDENTIDAD
Liana Keohana
Toledo

¡¡Mamemimomu PSM!! ¿Qué tal todos por ahí? Bien espero, tengo unas preguntillas para vosotros, ahí van:
¿Por qué tanto lío con las actrices de la película Tomb Raider? En cada publicación ponen a una diferente.

Esta es la misma pregunta que nos hacemos nosotros, si con que cojan a una tía que tenga las berzas grandes y un buen culo van a vender lo mismo o incluso más, pero los creadores de esta joya no se conforman con tan poco y quieren que la película sea todo un éxito, por lo que cada cambio que hacen es a mejor. Todo lo bueno se hace esperar. De todas formas, Angelina Jolie, ya está confirmada como la actriz que encarnará a la Croft en la peli y el próximo mes publicaremos imágenes del rodaje de la peli.

A ver ¿TTT es una recopilación de todos los personajes de los antiguos Tekken, o es una historia completamente diferente y con otro argumento?

TTT no es más que un juego de lanzamiento junto con la consola que recrea todos los antiguos Tekken en uno sólo. Vienen todos los luchadores que han salido en las anteriores versiones, pero en esta ocasión en vez de luchar uno contra otro se ha incluido el modo Tag que te permite manejar a dos luchadores por combate. Lo que sí te podemos decir es que más adelante saldrá otra versión nueva de esta fantástica saga de lucha que se llamará Tekken 4 y que será la continuación de la misma, en ella la historia si que va a ser diferente y con personajes nuevos. Por ahora esa es la información que tenemos y que os podemos ofrecer, más adelante tendremos más noticias.

¿Creéis que Onimusha va a poder gustar a Europeos y a Americanos? Es que hay mucha gente que no le gusta este género.

Te equivocas, este género gusta a más gente de la que te puedas imaginar. La mezcla que han conseguido sus creadores es un plato a degustar por los jugones de PS2 y no dudes que será una bomba, tanto aquí como en Estados Unidos y Japón.

¿The Bouncer qué es, un juego de lucha normal o un RPG?

The Bouncer es un juego de lucha callejera en el cual puedes interactuar sobre los personajes que llevas. Esto significa que puedes manejar al personaje que creas con-

veniente en cada momento. Uno de los aspectos qué más llama la atención del juego es que cuando manejamos a un personaje no nos enteramos de lo que puedan hablar los demás, pero cambiando sobre los otros personajes nos podemos enterar, por ejemplo. Innovador y muy jugable, va a ser uno de los títulos más cañeros y entretenidos de PS2.

DUDAS SOBRE SQUARE
Nakuru
Mostotes (Madrid)

Tengo algunas preguntas que me quitan el sueño y me gustaría que las resolvieseis.
¿Saldrá "Final Fantasy The Movie" este año?

Para Japón creemos que si, pero hasta que llegue a nuestro país todavía tenemos que esperar unos cuantos meses más. La verdad es que la espera merece la pena, ya que las imágenes que hemos visto son fantásticas y nos dejan con la boca abierta.

¿Existe algún truco fiable para resucitar a Aeris? Es que de los que vienen en Internet no funciona ninguno.

Han sido muchos los comentarios que han surgido de sobre este tema y aunque no te lo podemos asegurar 100 por 100 te decimos que no hay ningún truco ni posibilidad de resucitar a Aeris y luchar con ella. Existe una posibilidad de resucitarla, pero es para la versión japonesa y americana.

¿De qué va Vagrant Story? ¿Me lo recomendáis?

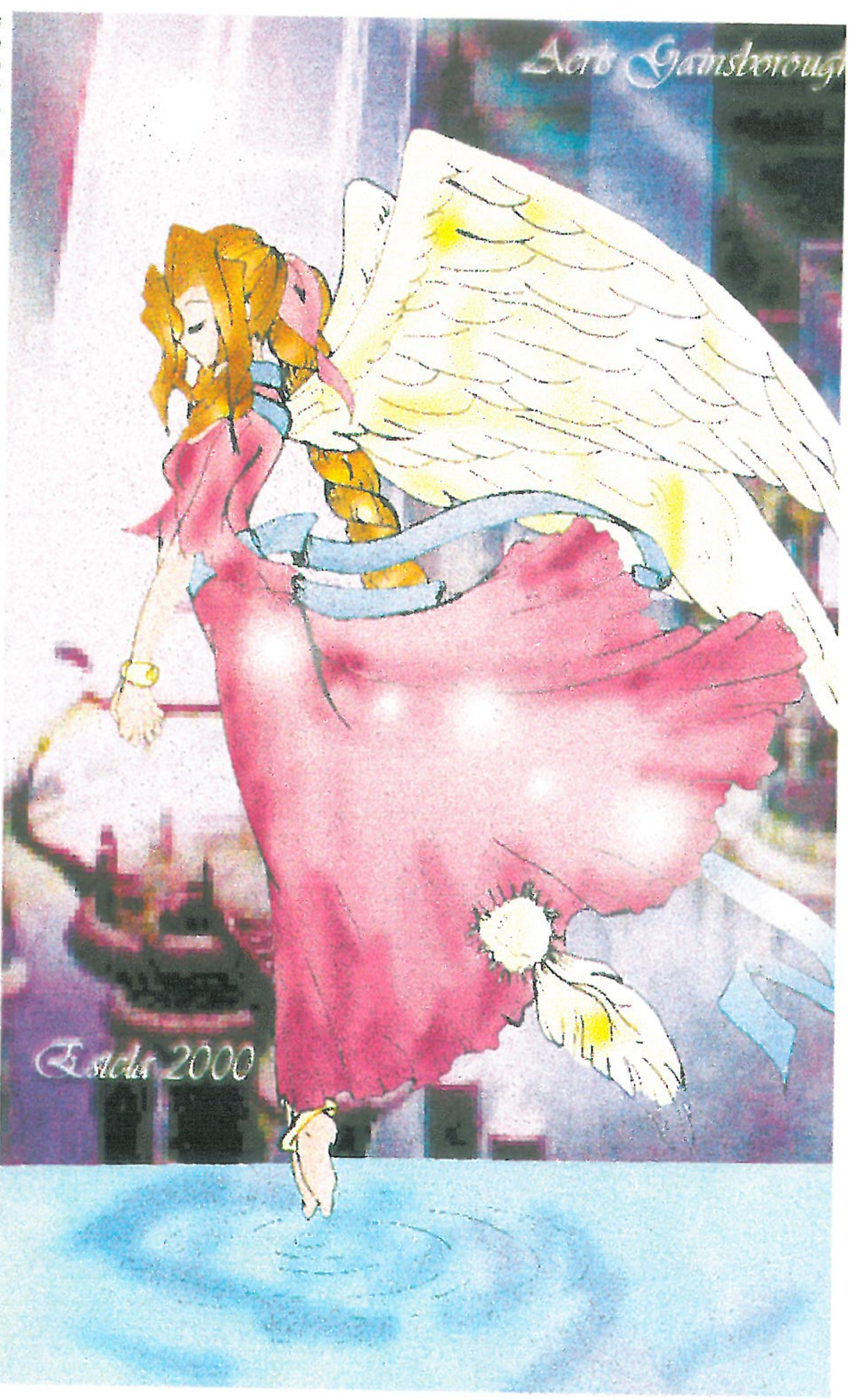
En una iglesia de la época medieval suceden movidas que nadie concibe y desconoce. Estas movidas son el origen de una nueva raza, superior a cualquier otra, y que una serie de personas intentan alcanzar.
Por supuesto que te lo recomendamos al cien por cien si sabes inglés, porque de lo contrario no te enterarás de casi nada, ya que el juego no está traducido al castellano.

¿Cuál es la fecha definitiva de salida de Final Fantasy IX? El X y el XI serán ya para PS2, ¿no?

La fecha de salida exacta no la sabemos ni nosotros. Ahora las compañías no se deciden a sacar el juego y aún no se sabe de manos de quien saldrá, por lo que debemos esperar por lo menos hasta febrero o incluso marzo.
Final Fantasy X saldrá para PS2, pero no sabemos cuando, y Final Fantasy XI será el primero de la saga con la posibilidad de jugar On-Line; para esto aún queda mucho.

¿Qué otros juegos de rol están próximos de salir al mercado?

Legend of Dragoon es el único del que tenemos conocimiento, y que sin duda será un rival directo de FFIX.



CENSURANDO JUEGOS SIN MOTIVOS
Raúl Castán Maestre
Valencia

Saludos PSM, soy Raúl y tengo unas cuantas dudillas.
¿Para cuando Digimon World?

Ya debería de estar en el mercado, si no es así le faltará poco.

¿Tenéis trucos para la primera parte de Parasite Eve?

Este juego no ha salido en el mercado español, si tienes la versión americana encontrarás muchos en las tarjetas de trucos como Game Shark o Explorer, vienen una


FINAL FANTASY VII
ZACK & CLOUD
LIFESTREAM

JORGE PEREIRA

gran variedad de trucos que te serán de mucha ayuda para descubrir el verdadero final del juego.

¿Cuál es el motivo de que en Europa se censuren tanto los juegos?

La sencilla razón de que en España censuren tanto los juegos es porque la gente que lo hace, o no ha jugado nunca a una consola y es tonta del culo, o es de una asociación por la defensa de las almas salesianas o alguna movida por el estilo. Suelen ser gente que no tiene ni idea de lo que habla, pero en cuanto oye una palabra mal sonante o algún indicio de violencia salta de la silla. Con estos personajes nunca llegaremos a ningún lado, la verdad es que podían dejar este cometido a la gente que le interesa este mundillo y que en realidad si que se preocupa por el futuro de los videojuegos; seguro que lo harían bastante mejor. El problema de todo esto viene de los padres, si fuesen más responsables a la hora de comprar un juego a su hijo no ocurriría nada por el estilo. ¿Vosotros habéis visto alguna vez algún padre que entre a un videoclub y le alquile o compre a su hijo pequeño una peli porno? Pues con los juegos deberían hacer lo mismo. El hecho de que la palabra videojuego incluya el término "juego" no quiere decir que siempre sea para niños. En un casino también se juega y no se deja entrar a los críos ¿no?. Además todos los videojuegos vienen con una recomendación de edad, e incluso algunos traen unos passwords exclusivas para que los padres puedan activar o desactivar la violencia y otras cosas a su criterio. Ahora se ha puesto todavía más énfasis en lo de la edad y en breve todos los juegos van a incluir una calificación por edades como ya viene ocurriendo en la tele cuando ponen una peli y un cuadradito rojo para mayores de 18 o amarillo para mayores de 16, etc. A ver si ya dejan de darnos la coña y queda claro que hay juegos para adultos y juegos para enanos.

UN FUTURO NO MUY LEJANO
Manuel Bermúdez
Málaga

Hola tíos Alberto y Hightower. Soy un fanático de Resident Evil y Abe`s, y me gustaría saber cuando sale Resident Evil 4, ¿Será el mismo que





en la versión de Dreamcast?

No. La versión que saldrá para PS2 será la verdadera continuación del juego, ya que todos los anteriores RE han salido para esta plataforma y otra plataforma no sería lo correcto para una continuación. Está en fase de programación con lo que aún no sabemos fecha de salida, lo único que podemos decir es que será RE4 la cuarta parte de la entrega y que desarrollará en un escenario completamente distinto que RE Code Verónica.

¿Qué tal Dino Crisis 2 y Silent Hill 2?

Dino Crisis 2 ha cambiado de estilo de juego, de ser un survival horror ha pasado a ser un juego estilo arcade con muchas innovaciones y diferente manera de juego. En esta ocasión aparecerán muchísimos más dinosaurios, más variados y con un montón de nuevos ataques. Cada vez que matemos a uno de estos animalitos obtendremos puntos que después servirán para comprar armas, no como en la primera versión que teníamos que encontrarlas. Te lo recomendamos.

De Silent Hill 2 todavía no sabemos gran cosa, pero por lo que hemos visto tiene una pinta estupenda, con efectos que por ahora no se han visto en ningún otro juego, como el efecto volumétrico, que hace que la niebla tenga volumen. Será uno de los juegos más innovadores en cuanto a entorno gráfico y sin duda alguna uno de los mejores para PS2.

LA DICHOSA PANTALLITA
Gloria Tenaza
Barcelona

Hola soy una chica que tiene la PSone y quería saber cuando saldrá la pantalla que se incorpora.

Su lanzamiento está previsto para este verano en Japón con lo que aquí llegará para navidades del 2001 más o menos. Tranquila está a la vuelta de la esquina.

¿Cuánto costará aproximadamente? ¿Me la recomendáis?

Todavía no sabemos nada del precio y creemos que será recomendable para todas aquellas personas que no tengan televisión en su habitación o para aquellas que viajen mucho.

¿Es verdad que no se puede poner el chip porque es muy pequeña?

Por desgracia no es verdad, de hecho ya lo hay y mucha gente lo tiene ya instalado, el tamaño no es un gran impedimento para los piratillas.

¿Habrá alguna continuación de FFVIII?

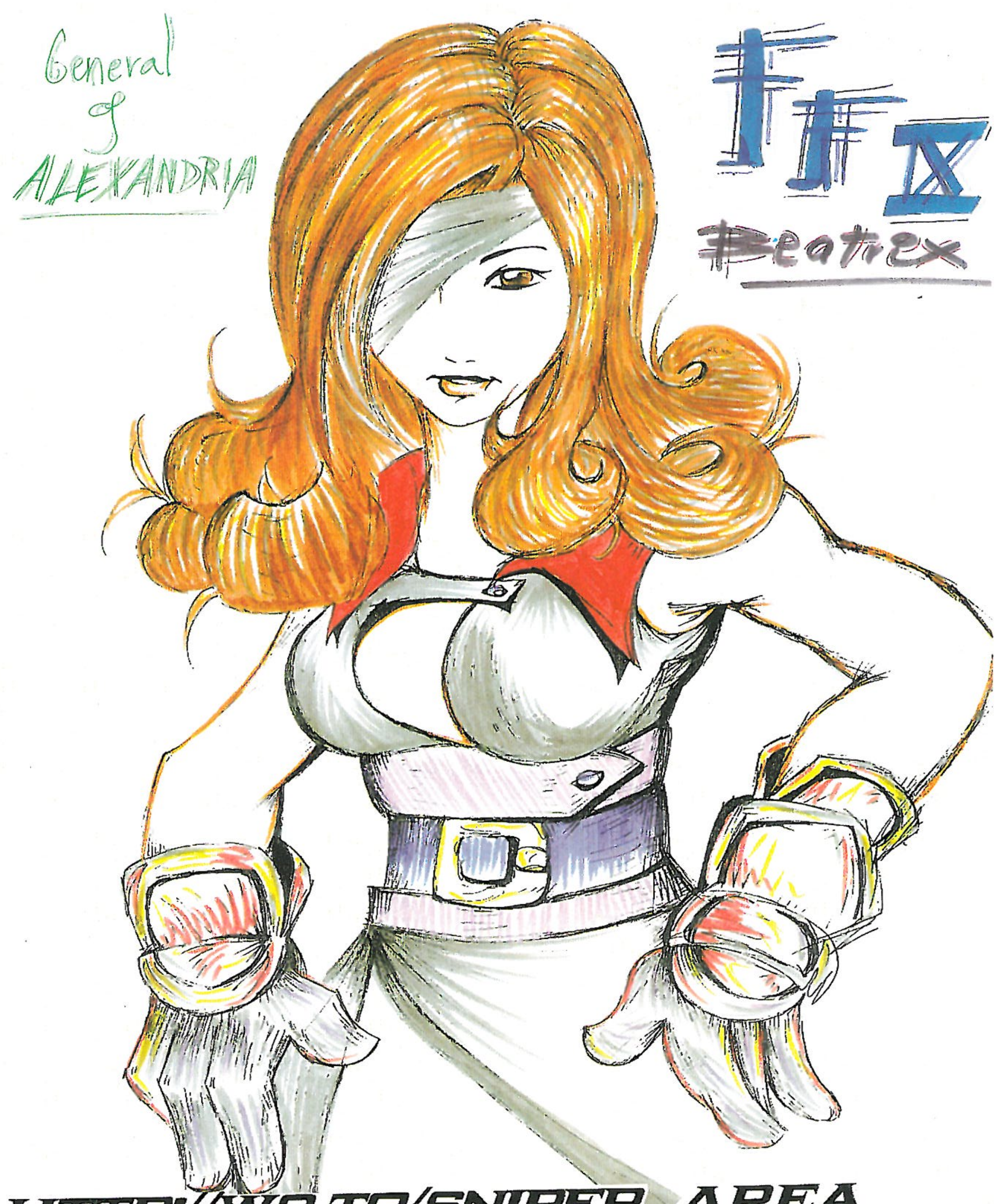
Como ya sabrás todos los FF son independientes unos de otros y no habrá ninguna continuación, el único parecido que hemos encontrado con otra versión es con el FFXI para jugar On-Line, ya que es el mismo mapeado, escenarios, etc... excepto los personajes el mundo es prácticamente igual.

MÁS DUDAS DE FINAL 7
Rubén Sánchez Martín
Madrid

Hola a todos, soy un nuevo usuario de la consola gris de Sony y un fanático de La Noche Más Loca. Me he comprado el FFVII y tengo varias dudas.
En la cueva final hay un enemigo que se llama olla mágica que solo se le puede eliminar después de haberle dado un elixir. ¿Dónde puedo conseguir elixires?, porque no tengo ninguno y la recompensa es muy buena.

La verdad es que este es uno de los enemigos especiales para subir de nivel rápidamente, ya que cada vez que le matas te da cerca de 1000 AP y unos 75000 gil. Es muy fácil de matar, pero como bien dices le tienes que dar un elixir cada vez que luchas para poder matarle. La manera de tener, no solo elixires sino también cualquier ítem a 99 y que nunca se te acabe es muy sencilla y eficaz, lo único que tienes que hacer es conseguir la materia elemento-W. Una vez puesta en el equipo debemos entrar en combate, en este lo único que hay que hacer es: selecciona elemento-W, después elixir, o el objeto


FINAL FANTASY VIII
LAGUNA LOIRE
DESPERADO
By
Estela
2000



HTTP://W3.TO/SNIPER_AREA

sniperwolf@ozu.es

que queramos duplicar, utilizar un elixir y al utilizar el segundo en vez de confirmar su utilización lo debemos cancelar, podemos apreciar que el elixir ha aumentado en uno, si volvemos a repetir el proceso, aceptar y cancelar continuamente, obtendremos todos los objetos que queramos, así tendremos siempre elixires para lanzárselos.

Estoy en el tercer CD y no tengo la materia Alejandro, ¿Puedo conseguirla? ¿Cómo?

Si que puedes, pero debes salir del cráter. Esta Invocación se encuentra en el Glaciar Norte, para encontrarlo debes comerte un poco la cabeza, puesto que para ello tienes que saberte bien los puntos clave de este punto geográfico. Primero hay que encontrar las Aguas Termales para que se te calienten las manos y luego debes encontrar a la tía que teme el calor, esta se encuentra a la derecha del mapa, en una cueva, es muy fácil reconocerla. Cuando la toques empieza un combate normal, pero al acabar la recompensa es la materia Alexander, una de las más poderosas.

¿Qué Arma es más poderosa: Rubí o Esmeralda? ¿Me podéis dar alguna estrategia para acabar con ellas?

La verdad es que las dos más o menos son igual de difíciles y son igual de chungas. Arma Esmeralda tiene cerca de un millón de puntos de vida y Arma Rubí unos seiscientos mil. Para acabar con estos bichos hace falta mucha experiencia, ya que de lo contrario será casi imposible, un nivel de 60 ó 70 más o menos está bien. Lo primero de todo es conseguir buenas materias, tales como Caballeros de la Mesa Redonda, Gesticular, Absorción PG y PM, Ataque Final, Fénix y Escudo, entre otras. Estas son las más importantes para acabar con ellas. Arma esmeralda ya hemos dicho como se acaba con ella en una carta anterior en este mismo nº, échale un vistazo. Arma Rubí es bastante chunga, aunque tenga menos vida hay que saber llevar una buena estrategia sino queréis que os machaquen. Para este Arma lo más importante es quedarse en el escenario con el personaje que tenga todas las Materias. El ataque Remolino de Viento tiene que echar del escenario a los dos personajes que no queramos, cuando meta los dedos debajo de la tierra es el momento de machacarle con todas las magias posibles. Como ya sabréis este bichejo utiliza los dedos para crear estados anormales en los personajes, pues bien, debemos llevar un accesorio que se llama Cinta. Este accesorio nos libra de todos los estados anormales, pichún pichún. Tenemos que enlazar Caballeros de la Mesa Redonda con absorción PM y Gesticular con absorción PG, también tenemos que llevar Ataque Final con Fénix por lo que pueda pasar, la Materia Invocación-W y un montón de Elixires por si las moscas. La primera magia que debéis utilizar es Prisa y Escudo, después lo único que hay que hacer es: Invocación-W con Caballeros de la Mesa Redonda, siempre que tenga los dedos debajo de la tierra. Una vez hecha la invocación utilizar continuamente Gesticular. Si os mata no pasa nada, porque Fénix y la Materia Ataque Final os revivirán. Espero que con esta explicación se resuelvan todas las dudas que tiene la gente sobre estos bichos.



En la guía que publicasteis de Final Fantasy VII, decíais que en el bosque antiguo hay una materia que se llama fulminar a todos, he registrado el bosque de arriba abajo y no la he encontrado por ningún lado, ¿Dónde está?

Es muy fácil de conseguir pero está muy bien escondida. Para encontrar esta Materia tenéis que: conseguir una rana grande y en la segunda parte del escenario, donde hay una especie de planta carnívora grande en medio del escenario, depositarla en la planta que expulsa al personaje. Aquí es donde puede crearse la confusión, ya que hay un camino a la derecha que se ve claramente y otro a la izquierda que apenas se ve. Pues bien, cuando pongáis la rana en la planta miráis a la izquierda hasta que salte el personaje, caeréis en una plataforma que tiene una piedra grande, la cogéis y la lleváis cerca de la planta del centro, se la tiráis y bingo, al cerrarse la planta aparece debajo la Materia Fulminar a todos. Tampoco creas que es muy buena, por lo menos cuando cambia de nivel y pasa a Flash, ya veréis el por qué.

En las excavaciones del Norte no encuentro la llave para volver a Midgar, ¿Dónde está?

Esta llave se encuentra cerca de la hoguera apagada, en la parte superior de la pantalia. Para encontrarla debes poner tesoro magnífico y llevar a los excavadores cerca de la hoguera para que sea más fácil localizarla. Es bastante fácil de encontrar.

¿Puedo conseguir más de una Materia Maestro?

Sí. Pero es un poco difícil y no sirve de mucho, la verdad. Para ello debes conseguir todas las Materias de una misma clase, por ejemplo todas las Invocaciones en nivel Maestro, es una burrada. Cuando tengas todas, las llevas al Planetario de Cañón Cosmo y te acercas a su color respectivo, en este caso a la roja, ahora te da la opción de cambiarla por una Maestro, te aconsejamos que no lo hagas y que te conformes con una sola.

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199. . .
(Provincia) (Fecha) (Mes)



GANADORES COLIN

Fco. Ramón Pérez-Cox-Alicante
Juan Ubeda Gómez-Madrid
Tomás Madariaga Garcés-Bakio -Bizkaia
José Llamas Cabello-Albal-Valencia
Albert Company Montsonis-St.Celoni-Barcelona
Daniel Molina Martinez-Trigueros-Huelva
Iván Lafuente Moya-Pinos Puente
Rubén Sierra López- Bilbao-Bizkaia
Jeronimo Gauchia-Ourense
M. Jesús Pellicer Rotger-Mahón-Huelva



ÍBETE!


El Mundo Nunca Es Suficiente
007
Gana uno de los diez juegosEl Mundo Nunca es Suficiente de Electronic Arts, que sorteamos entre todos los suscriptores.
No pierdas la oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de aventura en primera persona que han salido para PlayStation
© Electronic Arts Software



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir? Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 7,4
PSM nº17
Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

CHASE THE EXPRESS 8
Un juego de acción que ha mezclado sin demasiado éxito aspectos de Resident Evil y Metal Gear. Tendrás que salvar todo un tren del ataque de unos terroristas que han secuestrado al embajador. Buen argumento, pero acaba desesperando debido a las cámaras y los numerosos momentos de carga.

DIGIMON WORLD 9
PSone
El primer juego de simulación de mascotas que sale para PSX basado en la serie de televisión que ha arrasado en Japón. Con más de un centenar de personajes y una gran variedad de posibilidades de juego se perfila como uno de los grandes para PSX.

DINO CRISIS 9,3
Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

DINOSAURIO 7,9
PSone
Otra película Disney, otro juego Disney. En esta ocasión nos llega un juego con una asombrosa calidad gráfica y una jugabilidad de lo más notable. La posibilidad de manejar hasta tres personajes con habilidades distintas y a la vez complementearias hacen de este un título muy entretenido. Gustará mucho a los más "jovencitos".



EL MAÑANA NUNCA MUERE
6,9
PSM nº 12
Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

FEAR EFFECT 8,6
PSM nº16
Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
10
¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8
"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?
Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS 8,8
PSM nº19
Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.
Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.

GRANDIA
9
PSM nº15
Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS
7,1
PSM nº18
Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3
Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está

por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGEND OF LEGAIA
7

PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
8,9

Una digna secuela de la aventura en primera persona más alucinante que jamás se ha creado para PSX. En esta ocasión, con una protagonista femenina y con más misiones alucinantes. Con el sello de la factoría Spielberg y de obligada compra si te gustó la primera parte.

MEDIEVIL 2
9,1

PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID
9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE
8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2
9,2

PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer.

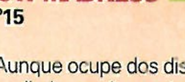
Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS
9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS
7



PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japonesas. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL
9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2
9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2
8,4

PSM nº19

Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

Beat'em up (o juegos de lucha)

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
9,1

PS2

El primer título en formato DVD para PS2, lo que ha permitido a los programadores permitirse todo lujo de detalles en gráficos, escenarios enormes y que se amplían cuando caes por una ventana, etc...Nuevos modos de juego, como el Tag, o el de equipos contra la CPU, aunque se nos queda un poco corto en cuanto a variedad de personajes. En todo caso, una obra maestra y, hasta la fecha, es el juego que tiene las mejores chicas.

MARVEL VS. CAPCOM
6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
6,9

Un nuevo juego de la saga que se aleja de lo que nos tenía acostumbrados. En esta ocasión debemos avanzar a través de una serie de misiones en lugar de pelear uno contra uno, como venía siendo habitual. Es algo distinto.

READY 2 RUMBLE
8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

STREETFIGHTER EX2 PLUS
6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro, impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TEKKEN TAG TOURNAMENT,

9,3

Llega a nuestras manos la primera obra de arte para PS2, con nuevos modos de juego y un montón de personajes para elegir. Con gráficos alucinantes y detalles técnicos muy elaborados.

WWF SMACKDOWN 2, **8**

PSone

Lucha libre americana con los gráficos más realistas que habíamos podido ver hasta ahora. Muchos jugadores entre los que elegir, espectaculares llaves y modos muy variados de combate. Falla algo en el control y en los tiempos de carga.

X MEN: MUTANT ACADEMY

7,9

Juego de lucha basado en los personajes de X-MEN con un argumento original y novedades interesantes como los golpes extremos y los superpoderes, También merece la pena el modo de entrenamiento y el modo cerebro. Opción interesante dentro del campo de los beat´em up teniendo en cuenta la "calidad" de muchos de los juegos que salen al mercado.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un título tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING **9,5**

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DRIVER 2, **9,3**

Una digna secuela de uno de los juegos de conducción y aventura más alucinantes que han pasado por nuestra gris. Nuevas ciudades que recorrer con un nivel de detalle que te sorprenderá, nuevas misiones más complicadas y la posibilidad de manejar al protagonista fuera del coche para hacerte con el vehículo que más te apetezca. Muy recomendable.

Ducati World **8**

PSone

Juego de motos que supone toda una ruptura con los clásicos al adoptar el modelo de GT. Mucha jugabilidad al disponer de variadas motos y pistas. El modo principal es la opción más interesante. Poco cuidado en gráficos y sonidos pero totalmente absorbente en cuanto a diversión.

F-1 2000

9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

F1 Championship Season 2000

8,2

Sorprendente título que sale al mercado con muy poco espacio de tiempo respecto a su antecesor F1 2000, pero que en realidad no nos ofrece ninguna novedad por la que merezca la pena comprarlo si ya tenemos el anterior. A pesar de todo tiene todas las buenas características de la casa EA en lo que a gráficos, control, efectos sonoros y jugabilidad se refiere.

FIFA 2001 **9,2**

PSone

El FIFA 2001 no consigue lo imposible, y sigue ensombrecido por la entrega anterior. Sigue siendo el punto de referencia dentro del fútbol en videojuegos, pero necesita renovarse si no quiere caer en picado a manos de los "aspirantes" de Konami.

FIFA 2001, **9,2**

PS2

La saga anual de EA debuta en la nueva consola rezumando calidad por los cuatro costados. Todas las ligas y selecciones que te puedas imaginar, con una calidad gráfica que te dejará con la boca abierta. Sin embargo le echamos en cara que no hayan hecho nada nuevo para la nueva consola (salvo la mejora gráfica, lógicamente).

GRAN TURISMO (PLATINUM) **10**

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha

hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

Moto Racer World Tour, 7,7

Tercera parte de un clásico que ni dice ni deja de decir nada especial. Como dicen que en la variedad está el gusto, aquí tienes motos de todas formas y de todos los colores. Si te gustaron los anteriores o te gusta el arcade y la jugabilidad, apúntaté a la gira mundial de esta nueva entrega de Moto Racer.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN 8,5

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP

8

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

RIDGE RACER V

8,8

PS2

Nos ha dejado un poco fríos para tratarse de un juego de PS2, aunque nadie duda de su calidad gráfica, de su velocidad y uno de los controles mejores que hemos visto en un juego de carreras.

ROLLCAGE STAGE 2

8,4

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SSX, 9,3

PS2

Un título que gustará hasta a los que no sean aficionados al deporte del Snowboard. Jugabilidad a tope, sencillo manejo, diversión y unos gráficos de locura hacen de éste un juego imprescindible para los poseedores de la nueva consola.

TOCA: WORLD TOURING CARS

9,5

PSM nº19

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

SUPERBIKE 2000

5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos, basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 9,4

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

ALL STAR TENNIS 2000,

6,3

Tenis de simulación que reúne a jugadores de la talla de Kuerten o Conchita Martínez. Pistas variadas y con características propias. Falla en lo fácil que resulta, por lo que se vuelve monótono. Demasiado parecido a su antecesor. La opción de dobles y la de dobles mixtos son interesantes. Divertido para jugar contra un amigo.

COOL BOARDERS 4 6,8

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores

gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 7,8
PSone
Competencia clara para Matt Hoffman´s pro BMX. La lucha entre estos dos titanes va a ser fiera. Si quieres espectáculo encima de una bici de BMX, no lo dudes, aquí tienes a un rey, que te trae Mirra.

ESTO ES FÚTBOL 2 7,7

Segunda parte de otro juego más que no parece una amenaza para los dos grandes de este "gremio". Promete bastantes horas de juego debido a su gran cantidad de posibilidades de torneos y competiciones varias. En fin, otra alternativa al binomio líder.

EURO 2000 6,3
PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9
PSM nº19
El típico juego de olimpiadas, especialmente divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.



ISS PRO EVOLUTION
9
PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2001 7,5
PSone
El nuevo título de EA sobre boxeo que en esta ocasión se presenta con nuevas opciones, sobre todo en el modo de carrera. Muchos boxeadores verdaderos, en un juego realista al máximo, lo que hace que a veces se convierta en poco entretenido y monótono.

MIKE TYSON BOXING
6

Boxeo de estilo realista pero escaso de diversión y con una jugabilidad muy pobre. Lo mejor es poder boxear con Mike Tyson e ir descubriendo jugadores ocultos. También destacn los escenarios. Lo peor: el resto.

MTV Sports: Skateboarding 7,3

Este título resulta entretenido para pasar un rato haciendo el loco, aunque no creo que te llegue a enganchar al máximo. En definitiva, un juego divertido con grandes temas musicales.

NBA LIVE 2000
9,4
PSM nº 12
Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000 7,2
PSM nº17
Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

NHL 2001 9,3
PS2
Te guste o no el hockey, este juego es una maravilla en diversión, jugabilidad (sobre todo a dos jugadores) calidad gráfica y espectáculo en general. Espectáculo a la americana, con golpes, disparos espectaculares, peleas y todo dentro de la mejor liga de hockey del mundo: la NFL, aunque también incluye las selecciones más importantes del mundo. Te divertirá mucho más de lo que crees.

REEL FISHING
6,5
PSM nº 12
Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL
7,7
PSM nº18
Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

Sydney 2000 8

Un juego en el que el espíritu olímpico pasa a un segundo plano si no quieres que tus amigos se rían de ti. Las multipartidas te engancharán a este juego en el que no siempre gana el más brutote, la habilidad resulta fundamental en muchas pruebas.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

Tiger Woods PGA Tour 8,1
PSone

Un buen juego de golf que proporcionará horas de diversión sobre todo en la opción multijugador. Mejora un poco la anterior versión, y se apunta como otro de los clásicos anuales de EA Sports.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6

PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un periodo de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000
7,4

PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody's Golf 2.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2, 9,2

Un juego imprescindible para los que buscan diversión, jugabilidad, vértigo, velocidad y locura. El mejor juego del "gremio". No dejes de probarlo si no quieres perderte algo grande.

TRICK'N SNOWBOARDER
6

PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5
PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.



V-Beach Volley 6,5

Uno de los pocos títulos de este deporte que han aparecido en el mundo de los videojuegos. Divertido al principio, aunque puede cansar rápido. Malos gráficos y cámaras, y un control que resulta complicado los primeros partidos. Échale un vistazo sólo si eres un deportemaniaco.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8
PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION 6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD 8
PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WORMS: ARMAGEDDON
7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS
9.2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA, **6,4**

Un agradable plataformas, ideal para los más pequeños que tampoco decepcionará a los más "grandes". Gráficos coloristas y una jugabilidad muy ajustada.

APE ESCAPE **8,2**

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE **3,6**
PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS **7,7**

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO **6,2**
PSone

Una aventura de plataformas más en la que avanzar, recoger objetos, matar enemigos, saltar... Nada del otro mundo teniendo en cuenta la abundancia de juegos de este tipo y con gráficos bastante más trabajados y detallados. Lo bueno es manejar a dos estrellas de la pantalla a la vez.

CAPCOM GENERATIONS
7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.



CRASH BANDICOOT 3
9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CRASH BASH
9,4

Crash Bash nos presenta un nuevo formato de juego, con los gráficos y sonido que le han hecho tan característico y con multitud de minijuegos que podremos jugar solos o en grupos de hasta cuatro jugadores. Podemos decir que Crash aún sigue vivo.

CROC 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber

lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS 6,2
PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO 7,2
PSM nº19
Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER
6
PSM nº18
Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

KINGSLEY 7,1
Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LA SIRENITA REGRESA AL MAR 6,4
Otro producto de la factoría Disney ideal para los "mocos" por su sencillez de manejo y por su fiel recreación basado en las aventuras de Ariel en la nueva película que sólo se ha lanzado en vídeo.

MIDNIGHT IN VEGAS 7,6
PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO
9,4
Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.
Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Power Rangers: Light Speed Rescue,
5
PSone
Juego de los superhéroes japoneses con un desarrollo parecido a Jackie Chan Stuntmaster. No destaca por nada, ni gráficos, ni música,... Es demasiado fácil y a pesar de poder elegir entre los personajes de la serie no resulta nada adictivo. Sólo para fanáticos de verdad.

Rayman 2 7,4

Por fin vuelve Rayman. La espera ha sido larga pero ya podemos disfrutar de uno de los mitos de las plataformas para la gris. Muy del estilo de la primera parte pero con una historia distinta. El control es sencillo y el doblaje de los personajes es genial. Falla lo de siempre en los plataformas 3D: los giros de cámara (cuidado con tu cuello).

RUGRATS STUDIO TOUR 5,4
PSM nº19
Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPIDERMAN 8,4

Una historia de acción y aventura en la que podremos manejar a nuestro arácnido héroe con una variedad de acciones que impresiona. Buenos gráficos y buena música, que acompaña perfectamente a una de las grandes estrellas de nuestra consola. Todo un espectáculo que debes probar.

SPYRO THE DRAGON 9
Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...
En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5
Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

WORMS PINBALL 8
Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

BUST A MOVE 2 7
Más antiguo que muchos de nosotros pero más

divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

BREAKOUT 8

PSone

Un fantástico "remake" del juego de la bolita y el muro que tantas y tantas horas nos ha hecho pasar (y monedas gastar) en las recreativas. Totalmente rediseñado y muy, muy divertido.

FANTAVISION, 5,6

Primer juego tipo puzzle que sale para PS2 muy a la japonesa y cuya gracia consiste en hacer combinaciones con fuegos artifiales. Recomendable sólo para curiosos.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up
(juegos de disparar)

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

GALAGA 6,7

PSone

Toda una reconversión de un clásico de las recreativas, ahora en 3D y con una sustancial mejora en los gráficos. Sin embargo se acaba haciendo monótono por lo repetitivo de las misiones.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 8,6

PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y los efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea

demasiado fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta imprescindible.

RETROFORCE 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

WDL THUNDER TANKS 8

Shoot´em up. PSone

Lucha entre tanques en escenarios dispersos por todo el mundo. Mucha espectacularidad y animación gracias a los efectos de sonido y a la figura del comentarista. Muchos tanques y variados escenarios.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7

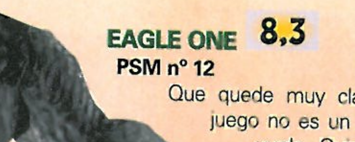
PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS: VENGEANCE

9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.



EAGLE ONE 8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS 8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN 9,6

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G-POLICE 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER 9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) 7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE

7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

UM JAMMER LAMMY 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales. Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



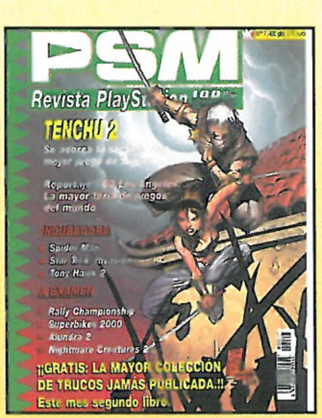
Nº.14



Nº. 15



Nº. 16



Nº. 17



Nº. 18



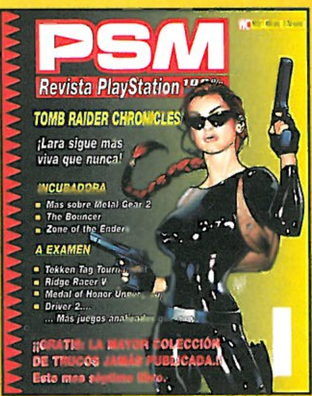
Nº. 19



Nº.20



Nº. 21



Nº. 22



Nº. 23

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:..........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS"

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelo